http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

140 PAGINE!

LEGENDS OF VALOUR:
UNA LEGGENDA DALLA U.S.GOLD

ALONE IN THE DARK:
L'INFOGRAMES RIVOLUZIONA LE AVVENTURE GRAFICHE

SHERLOCK HOLMES
SULLA SCIA DELLA LUCASARTS

ASSASSIN
IL RITORNO DEI TEAM 17!

LE ANTEPRIME DEL MESE:
URIDUM 2 - CANNON FODDER - LETHAL WEAPON
STREET FIGHTER II - NATHAN NEVER
SECOND SAMURAI
COOL WORLD - CAVEMAN NINJA

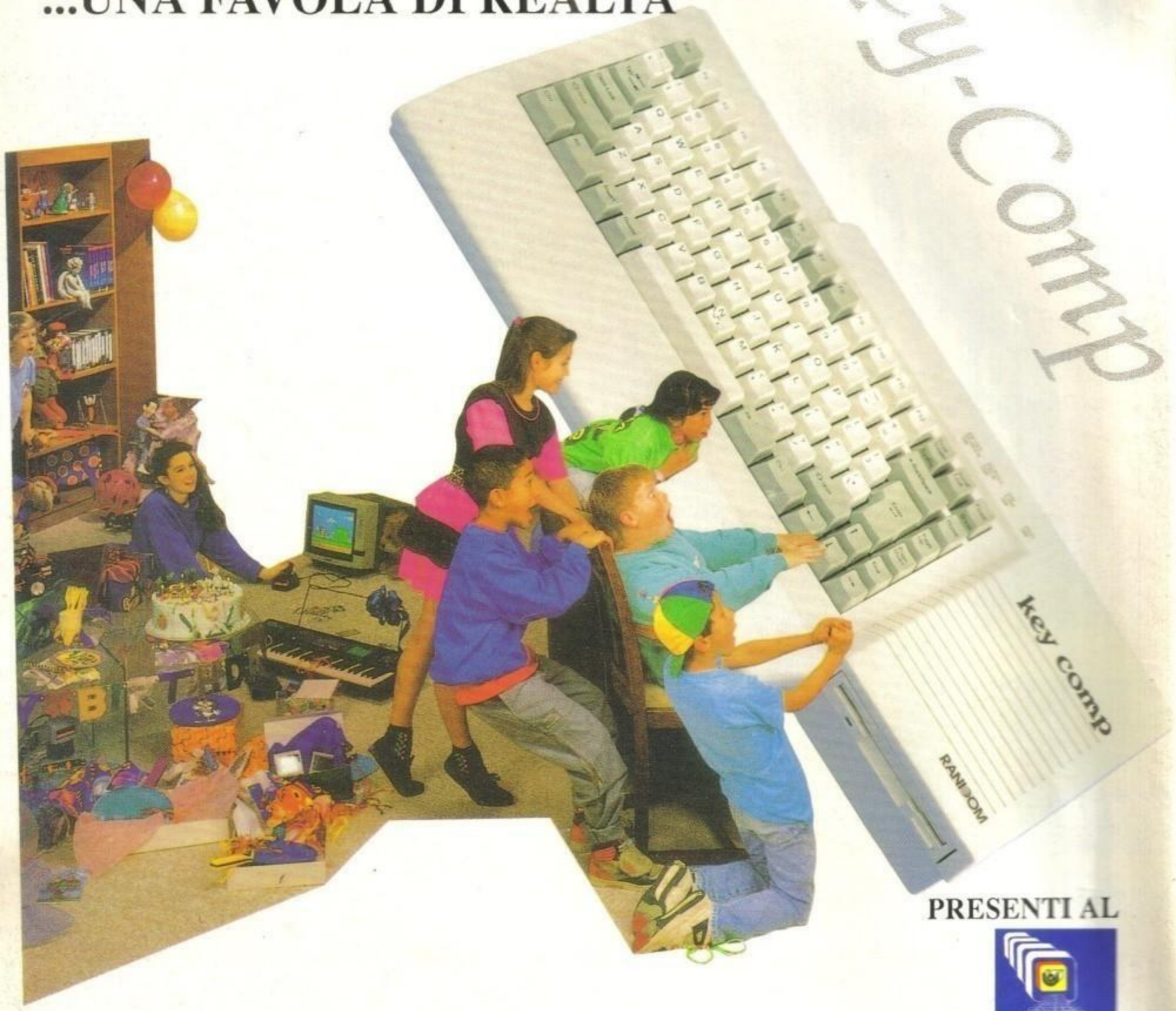
Anno V Numero 47 - Novembre 1992 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... UN SOGNO DA GIOCO
...UNA FAVOLA DI REALTA'



PRESENTI AL

SAMUTE

NAPOLI 11 - 15 Novembre 1992

286 - 386sx - 486sx

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 200 Mb
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...

Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Esclusivista per l'Italia:

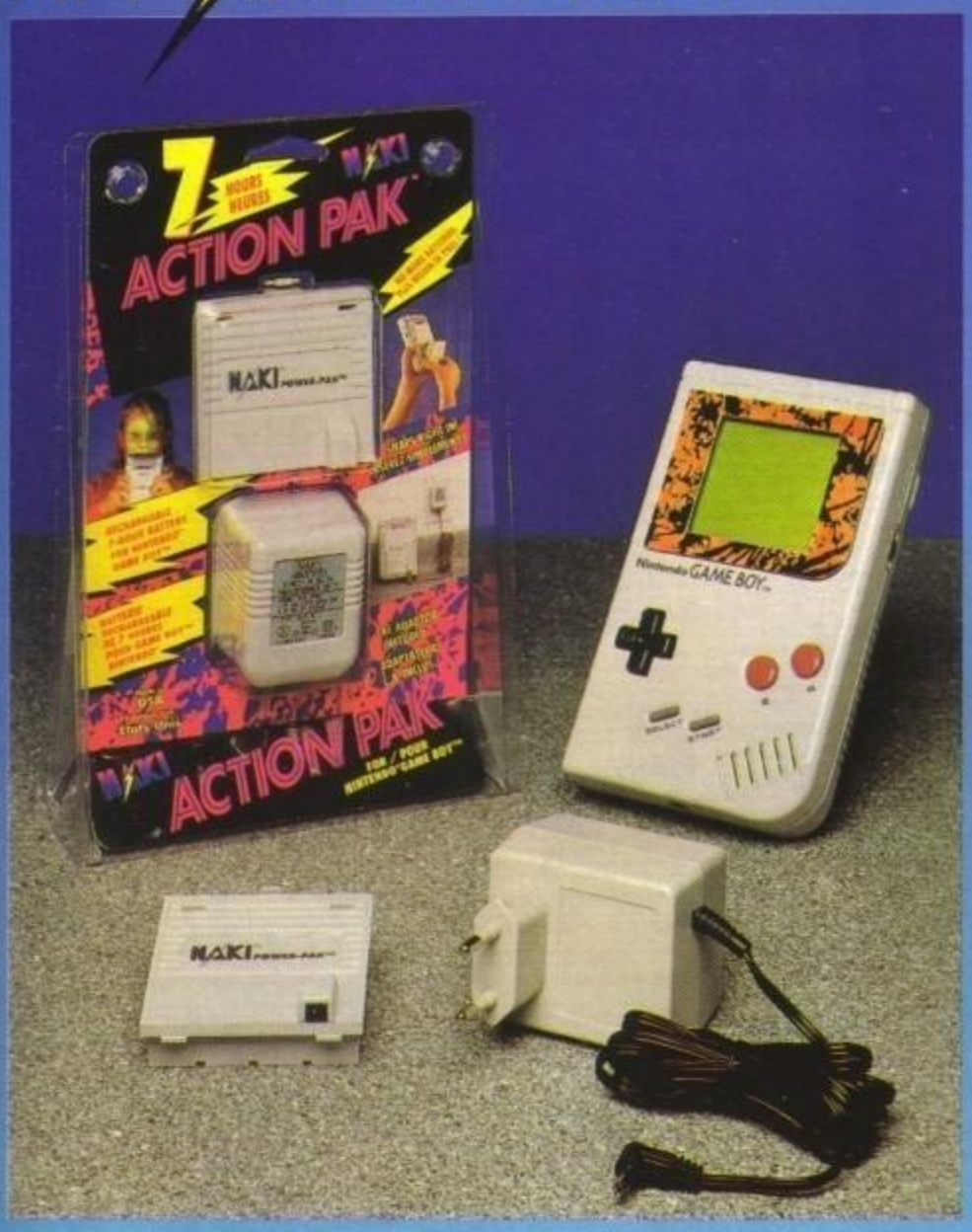
Ma.S.E. Via San Romano N. 75 44100 FERRARA
Tel. 0532-767800 (r.a.) Fax. 0532-767375

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAKI
INTERNATIONAL

una fonte completa di accessori per il tuo Game Boy



ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC

ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Nintendo, Game Boy, Naki, Actionpak sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

1 ECCEZIONALE DEMO ORIGINALE GIOCABILE
+1 GIOCO COMPLETO
+1 MODULO PER PROTRACKER

LOTUS III
LA GREMLIN CHIUDE IL CERCHIO

SPECIALE
TUTTI GLI AMIGA COME E QUALI SONO

Anno II Numero 11 Novembre 1992 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

PROVATI PER VOI: WIZKID - ZOOL - THE MANAGER
TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER - MEGATRAVELLER 2
SHUTTLE - DARK QUEEN OF KRYNN - KGB

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

TGM GOES TO HOLLYWOOD

Secondo un'indagine statistica tenutasi qui i redazione, la prima cosa che salta all'occhio nella pagina dell'editoriale (oltre alle foto delle belle ragazze che talvolta pubblichiamo) è sicuramente la firma... E' già qui avrete notato qualche cosa di anomalo, visto che non è quella che da un paio d'anni a questa parte eravate abituati a leggere.La prima novità è infatti questa: il nostro indomito Zio (Stefano Gallarini) s'è ormai definitivamente proiettato a tempo pieno nel mondo dello spettacolo, conducendo quel contenitore pomeridiano di Italia Uno che già riscuote grandi consensi fra il pubblico giovanile. A causa di questo nuovo e impegnativo impegno non potrà più contribuire in maniera attiva alle nostre riviste, limitandosi di conseguenza al solo editoriale. Ok, ho capito cosa vi starete chiedendo, come mai allora non l'ha scritto come al solito lui? Semplice, l'aveva fatto, solo che il dischetto sul quale era salvato è arrivato illeggibile e Stefano era ormai irreperibile all'interno di qualche studio televisivo, attorniato da chissà quali avvenenti fanciulle e in compagnia di tante altre stelle televisive...Ma se il nostro Direttore Esecutivo è ormai una stella dello spettacolo, si presenta anche per noi caporedattori la possibilità di comparire sui vostri televisori, dal momento che dovremmo condurre una piccola rubrica all'interno di GameMaster, un nuovo programma che andrà in onda, a partire dal 28 Novembre, su Telemontecarlo alle ore 19.30 di ogni Sabato, e in replica la mattina della Domenica alle 9.30. Niente male, eh?

Bene, per il resto credo che siamo riusciti a proporvi anche questo mese un numero di quelli massicci, ricco di novità e prelibate anticipazioni; ci saranno poi alcuni esperimenti grafici (dal momento che la nostra cara Sabrina, la grafica che impagina la rivista, è passata ad un altro programma), e stiamo tutti sperando che le cose vadano per il meglio. Buona lettura.

Max Reynaud

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri Direttore **Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME. PE. S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.

Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 18551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

13
ANNO 2
NUMERO 13
NOVEMBRE 1992
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

ALIEN 3
SVISCERIAMO L'ALIENO CHE C'E' IN NOI

ELITE
ESPLORANDO LE GALASSIE COL NES

WORLD HEROES
82 MEGA DI VIOLENZA PER NEO GEO

SPARATE AL MASTER SYSTEM CON WANTED E SHOOTING GALLERY

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Amiga

Bla bla.

TECNICA
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE

GLOBALE 90%

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, è molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100 %), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco. E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	10
REVIEW	52
TIPS	67
POSTA	133

AMIGA

3D WORLD SOCCER	75
3D WORLD TENNIS	122
AIR SUPPORT	64
ASSASSIN	56
CATTIVIK	85
DYLAN DOG	88
PINBALL FANTASIES	59
ROME	126
SABRE TEAM	92
SMASH	66
TINY SKWEEKS	112
TRODDLERS	95

PC

ALONE IN THE DARK	60
FORGE OF VIRTUE	115
GREAT NAVAL BATTLES	100
KING QUEST VI	96
LASER SQUAD	109
LEGENDS OF VALOUR	52
MANTIS	121
QUEST FOR GLORY III	108
REACH FOR THE SKIES	86
REX NEBULAR	80
ROME	126
SHERLOCK HOLMES	78
SPRING BREAK	118
THE SUMMONING	130
WEEN	104

ST

AIR SUPPORT	64
SABRE TEAM	92
TINY SKWEEKS	112

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

DOV'E' KICK OFF 3?

Inizialmente previsto per lo scorso Ottobre, l'uscita dell'attesissima risposta a Sensible Soccer di Dino Dini è ulteriormente slittata a data ancora da destinarsi. A quanto ci è stato detto la Anco non ha giudicato il gioco del tutto soddisfacente da un punto di vista tecnica è ha rimesso al lavoro il suo programmatore di punta. Per il momento siamo riusciti a strappare questa foto, non diffondiamo ulteriori notizie in nostro possesso, anche perché per come stano andando le cose non ancora confermabili. Nuove notizie sul prossimo numero, o almeno così speriamo.

POPULOUS II CON GLI OCCHI A MANDORLA

Come già annunciato qualche mese addietro dovrebbe essere presto disponibile una versione riaggiornata dell'ultimo capolavoro della Bullfrog, fra le altre cose presenti anche degli scenari ad ambientazione nipponico-medioevale.

LA CRYO RITORNA AL TEMPO DEI DINOSAURI

Dopo il successo di Dune e del recente KGB già si parla di un nuovo impegno per il team francese della Virgin. Il progetto porta il nome di Eden e sarà terminato durante la prossima primavera. Non appena ci sarà del materiale disponibile attendetevi un'esauriente anteprima.

INCREDITHALION

Avete presente seicento colori su schermo e un fantastiliardo di livelli di parallasse... Non non stiamo scherzando, il nuovo gioco della Thalion, che si chiamerà LionHeart, promette questo e altro. Abbiamo visionato un demo giocabile e posso assicurarvi che probabilmente mai nessuno aveva spinto, almeno da un punto di vista tecnico, i chip dell'Amiga così al loro limite. Incredibile.

NOVITA' RENEGADE DELL'ULTIMA ORA

Oltre all'atteso Uridium 2, del quale trovate un'intervista con il suo programmatore Andy Braybrook fra una manciata di pagine, un secondo titolo dovrebbe rendersi disponibile entro la prossima primavera. Il titolo, ancora da confermare dovrebbe essere Ruff & Tumble e ad occuparsene ci sono Jason Perkins (ex programmatore della Strangeways, inizialmente incaricata del progetto Apocalypse) e Robin Levy (ex System 3). Non si sa ancora niente di più preciso, ma è solo questione di tempo...

LA CREATURA DELLA THALAMUS

Dopo tanti ritardi sembra che l'attesa conversione di Creatures per Amiga sia ormai arrivata in direttura finale. Ma con la Thalamus non si può mai essere sicuri di nulla, ve lo posso assicurare!

RIVOLUZIONI SOTTERRANEE

Terminato l'ottimo Lure of The Temptress i Revolution Software stanno già progettando una seconda avventura che sfrutti la tecnica del Virtual Theatre, si dovrebbe chiamare Underworld, e per il momento è tutto quello che sappiamo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

EPIC 2 E INFERNO: SUPERLAVORO PER I DIGITAL IMAGE DESIGN!

Se abbiamo ben capito si tratta di una vera bomba. Il primo titolo non ha bisogno di ulteriori commenti, il secondo dovrebbe invece essere, dopo F-29 Retaliator, un nuovo e spettacolare simulatore di volo. Entrambi disponili la prossima estate sotto etichetta Ocean.

PIU' VELOCE DI SONIC

Si chiama Tearaway Thomas e si presenta come il più veloce platform di tutti i tempi, ma la giocabilità di rivelerà all'altezza?

L'ACCOLADE PER LA MEDAGLIA D'ORO

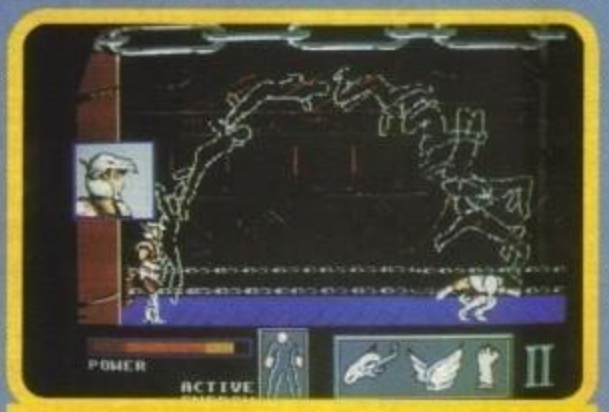
Come già anticipatovi qualche mese fa è ormai praticamente ultimato il nuovo simulatore sportivo dell'Accolade. Si chiamerà Summer Challenge e riprenderà l'impostazione, rivelatasi vincente, del precedente Winter Challenge.

UN VOLANTE AL POSTO DEL JOYSTICK

Sviluppato dalla Spectravideo si chiama Logic 3; si tratta di un rivoluzionario sistema di controllo per le simulazioni di guida. Indipendente da qualsiosi supporto che ne vincoli l'azione questo nuovo tipo di volante dovrebbe garantire un realismo senza precedenti. Il lancio è previsto per Natale e sarà legato al videogame di Nigel Mansell che la Gremlin è ormai sul punto di lanciare sul mercato.

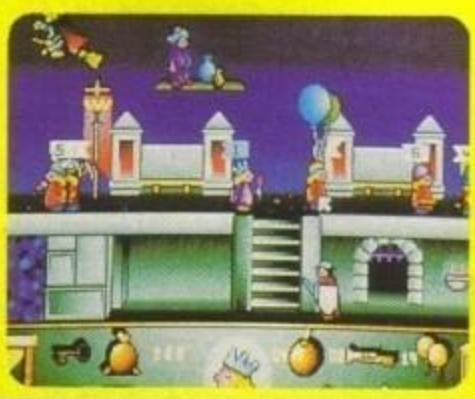
IL SUPERPENTOLONE DELLA TITUS

Previsto a breve scadenza il terzo episodio di una serie che spopolò più di un lustro addietro sul Commodore 64. Si chiama Super Couldron, si annuncia come un platform particolarmente intrigante e dovrebbe uscire entro la fine del mese.



PANDEMONIO ALLA GREMLIN

Si chiama Pandemonium ed un nuovo puzzle-platform che dovrebbe vedere la luce nei primi mesi del prossimo anno, una preview più accurata sul prossimo numero.



MICROIDS DAI MILLE COLORI

Un'altra casa francese, oltre alla Thalion, si prepara ad uscirsene con un piccolo capolavoro di programmazione Amiga, si chiama Nicky Boom e ha tutte le carte in regola per imporsi come uno dei platform più accattivanti dell'ultima generazione.

I CAVALIERI DELLO ZODIACO!

Tranquilli, questa volta non si tratta di un pesce, anche se il gioco vi prendo solo spunto... A meno che una qualche software house non ne rilevi i diritti. In ogni caso Gerardo Iula, programmatore Magnetica e autore di F1 GP Circuits dell'Idea, sta iniziando a lavorarci soprae le idee non sembrano mancargli...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER II

IL RITORNO DEI GUERRIERI DI STRADA...

Ve l'avevamo promesso, no? Ed eccola qua, l'attesissima preview per Amiga del picchiaduro più famoso e gettonato del mondo (rullo di tamburi...): Street Fighter II!

Come coin-op è indubbiamente il miglior picchiaduro al mondo, sul Super Famicom è praticamente uguale, una conversione perfetta, e sull'Amiga? Beh, questo è ancora tutto da decidere (o da giocare?). Già vedo nei vostri occhi aleggiare l'amletica domanda: "ce la farà a non sfigurare di fronte alle due precedenti versioni?". Vediamo.

Allora, in base al rolling demo che ci é stato gentilmente fornito dalla Us Gold, e in cui é rappresentato solo lo schermo di Ryu mentre combatte contro Chun-Li posso dirvi che mi è sembrato decisamente migliore alle aspettative (che comunque, a dire il vero, erano decisamente pessimistiche)(bilanciando queste due componenti avete più o meno un'idea dell'effettiva fattura della realizzazione, ndMax), con i due sprite principali abbastanza proporzionati rispetto all'area di gioco, che sfortunatamente non è a tutto schermo (diciamo pure di dimensioni abbastanza ridotte... NdMax). Per quanto riguarda appunto la grafica, innanzitutto vi potete scordare i fantomatici trentadue colori su schermo (prendetene un quarto e fateveli bastare!), e in secondo luogo i due sprite principali sembrano digitalizzati e poi ritoccati, in maniera comunque non troppo convincente.

Lo scenario rispetta abbastanza fedelmente l'originale, con lo sfondo del cielo al meriggio (comunque discutibile la scelta cromatica), e un'evidente, assoluta, mancanza di dinamicità. Un grave handicap è infatti da attribuirsi alla mancanza di qualsiasi livello di parallasse; i "cartelli" ai bordi dello schema di gioco non si possono distruggere e Ryu ha una faccia che assomiglia più a quella di un cane pechinese piuttosto che il valoroso combattente che tutti conosciamo.

Arriviamo così all'animazione dei personaggi: niente da dire per quanto riguarda la velocità, in effetti più che discreta, assai meno confortante la grossolana disarticolazione dei personaggi che perdono molto del loro originario fascino, anche lo scrolling è tutt'altro che esente da problemi: scattoso e particolarmente frammentato. Da notare anche che Chun Li si muove alla stessa velocità di Ryu (cosa abbastanza grave in quanto uno dei pregi di Chun Li dovrebbe essere proprio quello di potersi muovere più velocemente degli altri).

Comunque non disperiamo, le mosse, almeno quelle di Chun Li, ci sono quasi tutte, dal calcio multiplo alla famosa trottola a pala di elicottero (spinning bird kick); per il resto purtroppo non mi posso pronunciare in quanto, come detto prima, il demo non era giocabile.

Per concludere: il gioco, specie se abilmente ritoccato, potrà benissimo essere considerato un più che discreto picchiaduro; anche se sicuramente lontani dalla perfezione della conversione per SuperFamicom. La recensione con ogni probabilità sul prossimo numero.

Raffaele Sogni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

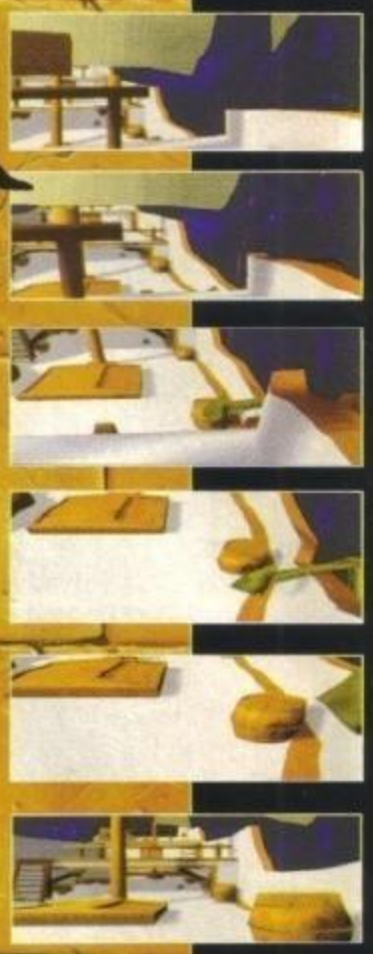
http://www.oldgamesitalia.net/

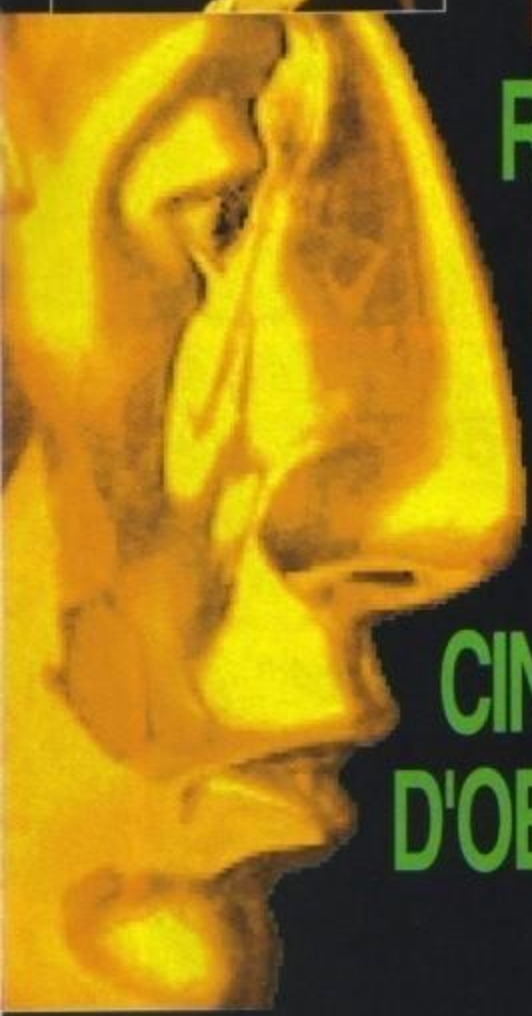
PREVIEW

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INCA





RITROVA I POTERI DEGLI INCA E VENDICA CINQUE SECOLI D'OBLIO!

L'avvenimento MULTIMEDIALE

GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- tavolozza grafica
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.

INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio o sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.
Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

Disponibile su PC-HD e CD-ROM

CTO
40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

COKTEL VISION
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TROVERETE I NOSTRI PRODOTTI PRESSO I SEGUENTI RIVENDITORI:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA

ABA ELETTRONICA - V. C. Fossati, 5/P, 10100 TORINO
AGARTHI - Via Montegrappa, 112, RIVOLI (TO)
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/a, ORBASSANO (TO)
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
CSI TEOREMA - Via Losana, 9, BIELLA (VC)
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
HOBBY LAND - V. Berto Damo, 1, BIELLA (VC)
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
K. & G. - Via Ranzoni, 2, NOVARA
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
PROGRAMMA 3 - Viale Buonarroti, 8, NOVARA
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
QUEEN COMPUTER - Via Demargherita, 4, TORINO
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
SOFTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO

LOMBARDIA

ACTE snc - Via U. Foscolo, 48, MONZA (MI)
ALCOR - Via Paolo Sarpi, 7, MILANO
ALCOR - Viale Bligny, 22, MILANO
ALCOR - Viale Gran Sasso, 50, MILANO
A.S.I. - V.le Italia, 1 c/o Centro Commerciale Rossi, CORSICO (MI)
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
BIT LINE sas - Via Corridoni, 35, RHO (MI)
BIT SHOP - Via Carrobbio, 13, VARESE
BUSTO BIT - Via Gravinana, 17, BUSTO ARSIZIO (VA)
COMPUTER Sas - Galleria Ferri, 7, 46100 MANTOVA
COMPUTER SHOP srl - Via Cairoli, 8, ABBIATEGRASSO (MI)
COMPUTERMANIA - Via F. Cavallotti, 36, TREVIGLIO (BG)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
EL-COM Sas - Via Libero Comune, 15, 26013 CREMA (CR)
ELTRONGROSS SpA - Via Leonardo Da Vinci, 54, BARZANÒ (CO)
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FLOPPERIA - P.za S. Maria Beltrade, 1, 20100 MILANO
FLOPPY - Via Morazzone, 2, VARESE
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
GALIMBERTI srl - Via Nazionale dei Giovi, 28/36, BARLASSINA (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM snc - Via Sormani, 67, CUSANO MILANINO (MI)
H & S PRODUCT - Montebello, 83, MARIANO COMENSE (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
IL CURSORE - P.zza Martiri della Libertà, 7/b, NOVATE MILANESE (MI)
JOYSTICK FUN - Via Lorenteggio, 38, MILANO
KRAMER - Via Kramer, 19, MILANO
L'UFFICIO 2000 - Via Val di Sole, 22, MILANO
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
MASTER INFORMATICA - Via F.lli Ugoni, 10/b, BRESCIA
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MEDIA MARKET SpA - Via Fermi, 1, CURNO (BG)
MEGABYTE - P.zza Castello, 1, DESENZANO GARDA (BS)
MEGABYTE - Via P. F. Calvi, 95, 46100 MANTOVA
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
MONDO COMPUTER Srl - Via Ghisleri, 35/37, 26100 CREMONA
NEW GAME - Corso Garibaldi, 198, LEGNANO (MI)
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
NEX COMPUTER - Via Bugatti, 13, RHO (MI)
NIKI SHOW-ROOM - Via Tavazzano, 14, MILANO
PENATI - Via S. Da Corbetta, 49, CORBETTA (MI)
PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
PRISMA COMPUTER - Via Bodoso da dovara, 8, 26100 CREMONA
PROXIMA - Strada Padana, 292 (int. Città Mercato), VIMODRONE (MI)
REAL TIME SOLUTION - P.zza Martiri della Libertà, 9, BOLLATE (MI)
RGB COMPUTERS - Via W. Gnotti, 38, 46043 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN)
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
RIVOLA - Via Mauro Macchi, 26, MILANO
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C. - V. Brusela, 1, 24100 BERGAMO
VIDEO IMMAGINE, Via Bernocchi, 11-9, VILLA CARCINA (BS)
VIDEO SERVICE - Galleria Manzoni, 15, PAVIA
VIDEOTIME 2 - Via Carcano, 12/14, SARONNO (VA)
VIGASIO MARIO SpA - Portici Zanardelli, 3, BRESCIA

TRIVENETO

AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18, Rovercenter, ROVERETO (TN)
BIT SHOP COMPUTERS - Via Manin, 43, PADOVA
CASA DEL DISCO - Via Ferro, 22, MESTRE (VE)
CASA DELLA RADIO - Via Adigetto, 47/49, VERONA
COMPUMANIA - Via Carlo Leoni, 32, PADOVA
COMPUTER POINT - Via Rovigo, 22/A, BOLZANO
COMPUTER POINT, Via Roma, 63, PADOVA
COMPUTER SHOP, Via P. Reti, 6, TRIESTE
COMPUTERSERVICE - Borgo Treviso, 150, CITTADELLA (PD)
GRONST - Via Galilei, 25, TRENTO
G.T.I. - Via Pascoli, 4, TRIESTE
ELETTRONICA BISELLO - V.le Trieste, 429/B, VICENZA
ELDON - V. Brennero, 394, TRENTO
GIANFRANCO MARCATO COMPUTER - Via Venezia, 61, Centro Giotto, PADOVA
GUERRA EGIDIO - Via Bissuola, 20/A, MESTRE (VE)
MACROMAT - Via Museo, 54, BOLZANO
MOFERT 5 - Via Leopardi, 24, UDINE
MONDO GIOVANE COMPUTERS - Via Fuà Fusinato, 37/A, ROVIGO
MUSIC CENTER - Via Sopramasso, GARDOLO (TN)
SIDESTREET - BASSANO (VI)
SIDESTREET - MONTEBELLUNA (TV)
TECNOCITY - Via Valposina, 55, THIENE (VI)
VIDEOLANDGAMES - Via Rismondo, 4, TRIESTE
ZUCCATO - C.so Palladio, 79, VICENZA

EMILIA ROMAGNA

ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
A. T. E. INFORMATICA - B.go Parente, 14/A B, 43100 PARMA
BIMAC - Via Galliera, 49, 40121 BOLOGNA
B.L. SISTEMI - Via Fulvia, 40, 41037 MIRANDOLA (MO)
BOLOGNA INFORMATICA - V.le Lenin, 45/b, 40138 BOLOGNA
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 85, 44100 FERRARA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA STERLINO - V. Murri, 75/A, 40100 BOLOGNA
CENTRO OFFICE - Via Lazzaretti, 5/a, 42100 REGGIO EMILIA
COMPUTER HOUSE - V.le Tripoli, 193/d, 47037 RIMINI
COMPUTER HOUSE - Via Trieste, 134, 40800 RAVENNA
COMPUTER MANIA - P.zz.le Comandini, 2, 47042 CESENATICO (FO)
COMPUTER ONE Snc - Via Vela, 12/II, 40138 BOLOGNA
COMPUTER TIME - C.so Italia, 152, 40017 S. GIOVANNI IN PERSICETO (BO)
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLÌ
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
D.B.F. ELETTRONIC Sas - Via G. da Carpi, 209, FIORINA DI SERRAVALLE (RSM)
DELTA COMPUTER - Via Martiri della Resistenza, 15/g, 29100 PIACENZA
EASY COMPUTER e SOFTWARE Srl - Via Pascoli, 37/a, 47037 RIMINI (FO)
EUROBIT - P.zza Risorgimento, 57, MODENA
FREE TIME COMPUTER - V.le Europa, 19, CESENA
FREE TIME COMPUTER - Via Ercolani, 3/g, BOLOGNA
GEMINI INFORMATICA - V. Durante, 6, PIACENZA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLOGNA
ORSA MAGGIORE Centro Commerciale "I PORTALI" V.le dello Sport, 50/22, 41100 MODENA
PC PROFESSIONAL COMPUTER - Via Caffarelli, 9, FAENZA
PEGASO - P.zza Toscanini, PAVULLO (MO)
PENTA COMPUTER - P.zza Kenedy, 19/22, 48100 RAVENNA
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
SABATELLI G.C. COMM.LE "I GIARDINI" - Via Giardini nord, 77, 41043 FORMIGINE (MO)
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
SOFT GALLERY - Via Mortara, 30/a, 44100 FERRARA
S.P.E. POLETTI - Via di mezzo ponente, 383/a, 40014 CREVALCORE (BO)
SUPER BIT - V.le Bolognesi, 37, 47100 FORLÌ
VIDEO HOUSE - V.le Olimpia, 14/a, 42100 REGGIO EMILIA
ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 9, 43100 PARMA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA

MARCHE

65 PIELLE di PAOLETTI & C. Srl - Via Martiri della Resistenza, 87/bis, 60125 ANCONA
EMY - P.zza Repubblica, 5, 60035 JESY (AN)
FIORETTI E VACCARINI Sdf - Via Leopardi, 55/c, 60016 FALCONARA MARITTIMA (AN)
FREE TIME COMPUTER - V.le de Gasperi, 78, ANCONA
PEGASO INFORMATICA - Via S. Petronilla, 78/79, 63023 FERMO (AP)
PERSONAL COMPUTER Sas - Via Pontelli, 2, 71100 PESARO
TECNOUFFICIO Sas - V.le del Lavoro, 3, 60035 JESY (AN)

LIGURIA

A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
ACC. COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
ELITE COMPUTERS Sdf - Via Orsini, 31/r, GENOVA
FOTO MAURO - Via R.M. Canepari, 183/r, RIVAROLO (GE)
IL GRILLO PARLANTE - Via S. Canzio, 13-15-17, SAMPIERDARENA (GE)
IMPUT - V. Lungomare, 57/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
PLAY TIME 3 - V. Delle Casaccie, 14/16/18, GENOVA
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA

TOSCANA

BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
CIPOLLA ANTONIO - V. V. Veneto, 26, 55100 LUCCA
COMPUTER LAND - V. Del Pastore, 14, 57128 ARDENZA - LIVORNO (LI)
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
DIMENSIONE VIDEO - Via Paolinelli, 6, 55014 MARLIA (LU)
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
FLOATING POINT - Gall. L. Da Vinci, 32, 54100 MASSA
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
IL COMPUTER - V. Colombo, 216, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
LA LANTERIANA - V. Carducci, 35, 56010 PISA
MATEX EL. PROF. - Via Saffi, 33, 56025 PONTEDERA (PI)
MICHELONI & C. - Via Colombo, 14/C, 58022 FOLLONICA (GR)
MULTIMEDIA - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
NEW COMPUTER SERVICE - Via Degli Alfani, 2/R, 51100 FIRENZE
PUNTO ROSSO - V. Barontini 28, 57025 PIOMBINO (LI)
RED POINT - V. Zarini, 184, 50047 PRATO
SIRIUS ITALIA - V1° Maggio, 283, 51010 MASSA E COZZILE (PT)
TECNINOVAS COMPUTER - P.za Guerazzi, 19/21, 56125 PISA
TELEINFORMATICA TOSCANA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE

UMBRIA

COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETA BETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)
G.B.C. di RAMOZZI - V. Porta S. Angelo, 23/A, 06100 TERNI
LOGICOM - V. della Scuola, 5/B, 06087 PONTE S. GIOVANNI (PG)
MIGLIORATI - V. Sant'Ercolano, 310, 06121 PERUGIA

ABRUZZO

BIT Srl - V.Teramo, 45, 65121 PESCARA (PE)
COMPUTER MARKET Snc - V. Trieste, 79/81, 65122 PESCARA
COMPUTER SHOP - V. Delle Cisterne, 15, VASTO (CH)
COMPUTER SHOP - V. Mario Bianco, 6/8, 66034 LANCIANO (CH)
COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
LA MELA - V. Dante Alighieri, 10/12, 65010 CEPAGATTI (PE)
SOFTING - V.le Nettuno, 4, FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SPRING ITALIA Srl - V.Tiburtina, 63, 65129 PESCARA
VIDEO ABRUZZO - C.so Italia, 142, SAMBUCETO, 66020 S. GIOVANNI TEATINO (CH)

LAZIO

ARICO' GIOVANNI - V. Magna Grecia, 71, ROMA
AVC Shop Service Snc - V. Empolitana, 134, TIVOLI
CAMPA ADOLFO - V. Prenestina, 426, ROMA
COMPUTEL - V. Ettore Rolli, 33, ROMA
COMPUTERMANIA - V. Dei Durantini, 62, ROMA
DISCOTECA FRATTINA - V. Frattina, 50, ROMA
DOTT. SOFT&MR. HARD - V. Amatrice, 24, ROMA
ELETTRONICA DI MILAZZO & C. - V.le Nobiliore, 16/22, ROMA
FANTASY CLUB di Aielli - V. Boccea, 92/c, ROMA
GEMAR Srl - V. Cavalleggeri, 65, ROMA
KEY BIT ELETTRONICA, V. Cialdini, 8/10, LATINA
L'ANGOLO DEL COMPUTER - V. Case Nuove, 3, CIVITAVECCHIA
METRO IMPORT Srl - V. Donatello, 37, ROMA
MUSICOPOLI - P.le Jonio, 17, ROMA
SPARAPANI - V. Cimarosa, 11, ROMA

MOLISE

COMPUTER SHOP - V. F. D'Ovidio, 17, TERMOLI (CB)
CONFAI - DIGIT - V. America, 261, 86039 TERMOLI (CB)
DE BUG INFORMATICA - V. Abruzzi, 9, 86042 CAMPOMARINO (CB)

BASILICATA

DATABANK Srl - V. Vaccaro, 348, 85100 POTENZA

CAMPANIA

COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
D.E.C. Srl - V. Nazionale delle Puglie SS7 angolo V. Napoli, 80013 CASALNUOVO (NA)
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
ODORINO ELETTRONICA - Largo Lala, 25/26, 80126 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
SKUP - V. Solimena, 82/A, 80129 NAPOLI
TOP SOUND - V. Benvenuto Cellini, 34/36, 80055 PORTICI (NA)
TOP SOUND - V. Cavalleggeri d'Aosta, 9/B, 80124 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V. Rosselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)

PUGLIA

COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
DI MATTEO ELETTTRONICA - V. C. Pisacane, 11, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO
WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

CALABRIA

COGLIANDRO F. - Edicola Giornali - P.zza Castello, REGGIO CALABRIA
COMPUTER POINT GPA di Lo Papa - V. Napoli, 8, CASTROLIBERO (CS)
RIOLO - V. Venezia, 17, CROTONE (CZ)

SICILIA

AZETA - V. Canfora, 140, CATANIA
BASIC Sas - V.S. Martino, 32, PALERMO
COMPUTER LINE & ELETTRONICS - V. Calligratide, 104, AGRIGENTO
COMPUTER TIME DI S. FILIPPO - V. Garibaldi, 83, FLORIDIA
HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50/f, PALERMO
NIWA POINT - V. Michele Bonanno, 23, SIRACUSA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, MESSINA
PRISMA COMPUTER - V. Canfora, 122/124, CATANIA
RANDAZZO - Largo dei Vespri, 21, CATANIA
RANDAZZO - V. Mariano Stabile,160/B1, PALERMO
RANDAZZO - V. Lulli, 20/40, PALERMO
RANDAZZO - V. Ghibellina, 32, MESSINA
R.T.O. di Calogero Sas - V. Mazzini, 7/A, CASTELVETRO (TP)
TELSY - V. Sebastiano Olivieri, 35/37, SIRACUSA
WORK SYSTEM - V. Mariano Stabile, 5/5A, PALERMO

SARDEGNA

COMPUTER HOUSE - V. Cavalcanti, 7, 09128 CAGLIARI
COMPUTER POINT - V. Cavaro, 21/b, 21/c, 09100 CAGLIARI
COMPUTER SHOP - V. Oristano, 12, CAGLIARI

dosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UDITE URIDIUM

Conoscerete senz'altro, almeno di fama, il mitico Andrew Braybrook. Si tratta sicuramente di uno dei più geniali programmatori di tutti i tempi, esploso ai tempi del glorioso Commodore 64 e poi confermatosi un grandissimo anche dopo il passaggio obbligato ai 16 Bit. Bene, come già vi dicevo il mese scorso, ho avuto la grandissima fortuna d'incontrarlo di persona allo stand Renegade durante lo scorso ECTS, strappandogli con uno spettacoloso artificio uno degli ambitissimi biglietti da visita della Graftgold, probabilmente nemmeno lui avrebbe potuto mai immaginare le nefaste conseguenze che questo suo avventato gesto avrebbe comportato alla sua beneamata tranquillità. Ma sono sicuro che voi siete dalla mia parte...

In effetti da allora sono cominciate a piovere nel suo officio centinaia di telefonate giornaliere, chili di fax, crostate di frutta, piccioni viaggiatori... Sempre da parte di quell'ossessivo giornalista italiano ("The tall one?"), al quale aveva malauguratamente detto di sì, probabilmente perché colto in contropiede, per un'intervista e work in progress sulla sua ultima creatura in fase di gestazione: Uridium 2.

- Max: Dopo non averti mai ringraziato abbastanza per la collaborazione partiamo subito parlando di quello che sembra già essere destinato a diventare l'ennesimo successo che hai messo a segno nel corso della tua lunga carriera.

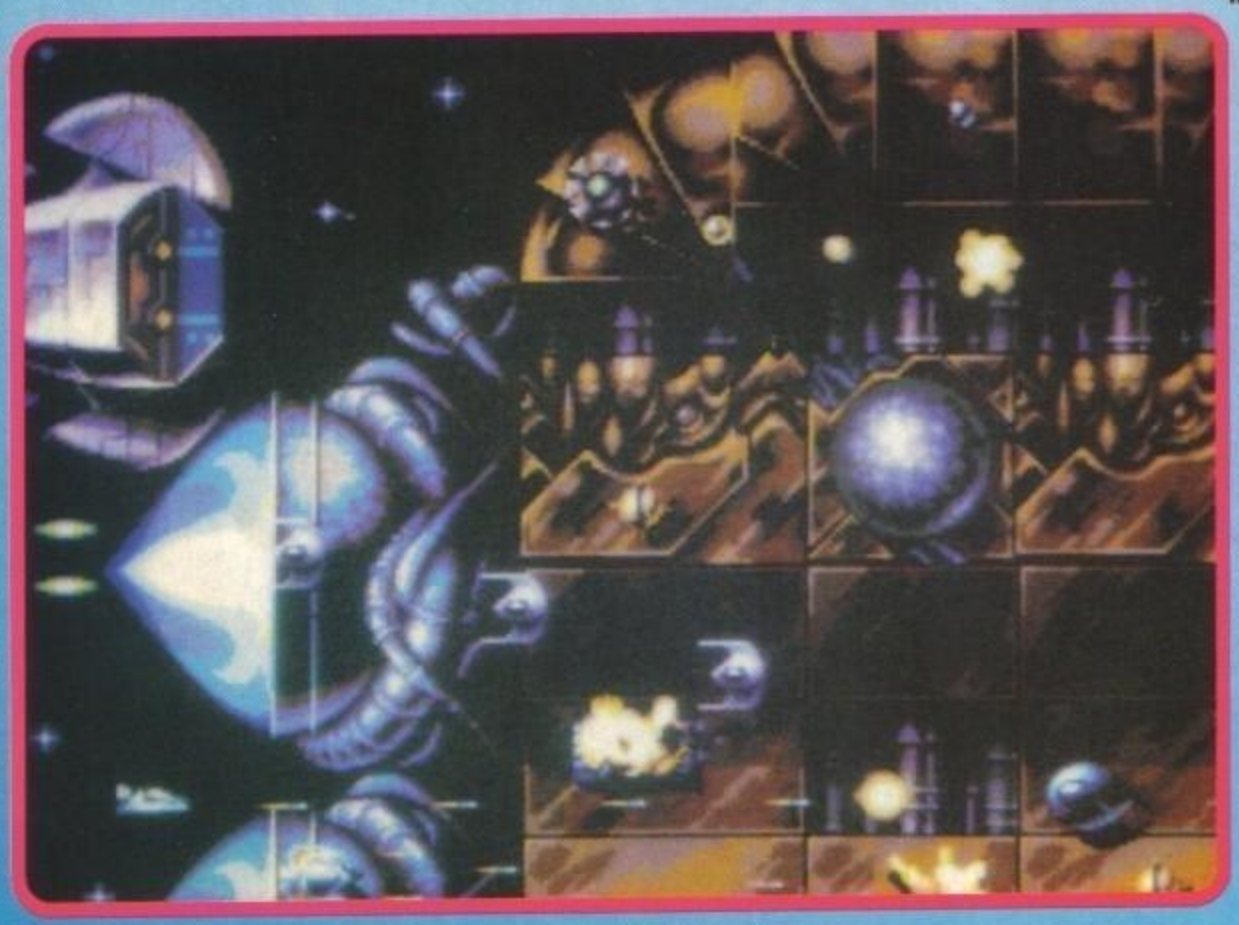
- Andy: Ok, il progetto Uridium 2 ha cominciato a prendere corpo 18 mesi fa, quando ho messo a punto il sistema di scrolling poi utilizzato in Fire & Ice. Purtroppo poi sono rimasto completamente impegnato nella programmazione di quest'ultimo e ho così dovuto sospendergli ogni attenzione fino allo scorso giugno, quando per l'appunto ho concluso Fire & Ice.
La prima cosa che ho fatto è stata comunque quella di riscrivere interamente tutte le routine! Tutto lavoro sprecato, è stata comunque una lezione per il futuro. Da quel momento ho deciso di seguire un progetto alla volta, e svilupparlo di giorno in giorno.
Per quanto riguarda la pubblicazione di Uridium 2, come certo saprai, abbiamo firmato un contratto con la Renegade e l'uscita è per il momento prevista per il primi mesi del prossimo anno.
La maggiore preoccupazione al momento è la radicata convinzione che Uridium 2 abbia tutte le potenzialità per diventare un buon gioco, e non voglio assolutamente che questo, per una mia qualche mancanza, possa non avvenire.

- Max: Se non sbaglio non hai più lavorato con un vero shoot'em'up dai tempi di Uridium e quindi Morpheus sul Commodore 64. Quali credi che fossero allora le qualità più importanti per un gioco del genere, e quali adesso?

- Andy: Il primo Uridium è uscito nel Febbraio '86, Morpheus alla fine dell'87. Per quanto mi riguarda considero uno sparaefuggi anche Paradroid '90, nonostante ci siano evidentemente alcune importanti componenti strategiche. Uridium 2 è in ogni caso il primo vero e proprio shoot'em'up che realizzo dopo tanti anni. Credo che i presupposti per un buon successo siano più o meno gli stessi; cerco sempre di spingere la macchina ai suoi limiti, d'ottenere la maggiore velocità possibile, un'azione frenetica e uno scrolling superfluido. Credo comunque che uno dei punti di forza di Uridium fosse la sua immediata semplicità, ed è una cosa purtroppo molto facile da perdersi, ma sto facendo del mio meglio per assicurarla anche in questo seguito...

- Max: Come hai già fatto per Paradroid non credo che tu ti stia limitando a convertire pari pari il gioco su Amiga, quali sono le principali innovazioni che stai aggiungendo? Hai per caso trovato ancora qualche routine ancora valida nella vecchia versione il Commodore 64?

- Andy: Come nel caso di Paradroid '90 sto cercando di creare un vero e proprio nuovo gicco che risponda a tutte quelle prerogative che allora non era pos-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stato particolare attenzione alle routine di controllo, volendo a tutti i costi mantenere invariato il controllo del Manta e soprattutto della sua spinta inerziale. Ho comunque aggiunto anche il volo invertito della vostra navicella che quindi adesso può ruotare anche su sé stessa, oltre che sfrecciare in entrambe le direzioni.

- Max: Cosa mi dici della grafica e del sonoro, chi è che se ne sta occupando?

- Andy: La grafica è nelle mani di Phillip Williams, qualche cosa l'ho fatta anche io con l'aiuto di Mark Bentley. Del sonoro, compreso il digitalizzato, si occupa Jason Page. Si tratta quindi praticamente dello stesso team che ha lavorato su Fire & Ice.

- Max: Fire & Ice è assolutamente fantastico, cosa credi che sia più importante in un platform e cosa in uno shoot'em'up? Ci sarà mai un Fire & Ice 2?

- Andy: Fire & Ice è ovviamente un platform con qualche elemento da sparaefuggi. Ti dirò che in quel caso mi sono lasciato molto influenzare dalla grafica che stava prendendo corpo. Credo comunque che uno dei fattori più importanti sia il sistema di controllo, se il giocatore non può manovrare perfettamente il suo personaggio un gioco, per quanto valido sotto tutti gli altri aspetti, non sarà mai un buon gioco. Lo stesso succede anche con gli shoot'em'up, se il sistema di controllo è troppo lento oppure potete raccogliere così tanti power-up da vivere di rendita senza troppa fatica, allora la giocabilità viene inevitabilmente intaccata. Ho sempre cercato di realizzare prodotti che potessero divertire, e non solo quei fattori che generalmente vengono più valutati nelle recensioni, come la grafica e il sonoro (che comunque sono molto importanti). E' solo per un'ottima giocabilità che si continua a giocare con un gioco anche molti mesi dopo averlo acquistato.

Ho disegnato Fire & Ice in modo che fosse già predisposto per ricevere dei successivi data-disk. Non dovrebbe quindi essere una cosa troppo difficile realizzare dei nuovi mondi. Se il mercato lo richiederà, non mi tirerò certo indietro.

Al momento ci stiamo occupando di alcune conversioni su console, ci saranno comunque delle differenze, in modo da sfruttare al meglio i vantaggi di un hardware differente e cercare di mascherarne al meglio alcune evidenti limitazioni.

- Max: Una curiosità, quali sono i tuoi giochi preferiti di tutti i tempi, e quali di quest'ultimo periodo?

- Andy: Ti rispondo senza un particolare ordine di preferenza: Dropzone (su Atari 800XL - Archer Maclean), Pastfinder (Atari 800XL), Wizball (C64- Sensible Software), Terra Cresta (C64 - Ocean), Turrican 2 (Amiga - Factor 5), Datastorm (Amiga), Asteroids (Arcade- Atari), Sinistar (Arcade - Williams).

Come vedi non c'è niente di recente, dal momento che ho venduto il mio Amiga 1000 che era la mia macchina da gioco prediletta. Posseggo ancora un Commodore 128 e un Atari 800XL che comunque non tocco da un sacco di tempo. Non ho alcuna console, anche perché non mi trovo molto bene con i joypad. Ho visto Chaos Engine, e mi piace molto sia visivamente che come giocabilità.

- Max: Hai qualche idea di cosa vorrete fare in seguito, come pensi si muoverà il mercato?

- Andy: Molte cose stanno cambiando al momento. Le console stanno diventando un fenomeno molto rilevante, e questo è un fattore che non si può non prendere in considerazione, anche perché non si gode più della più completa libertà come invece succedeva prima..

- Max: Cosa intendi dire?

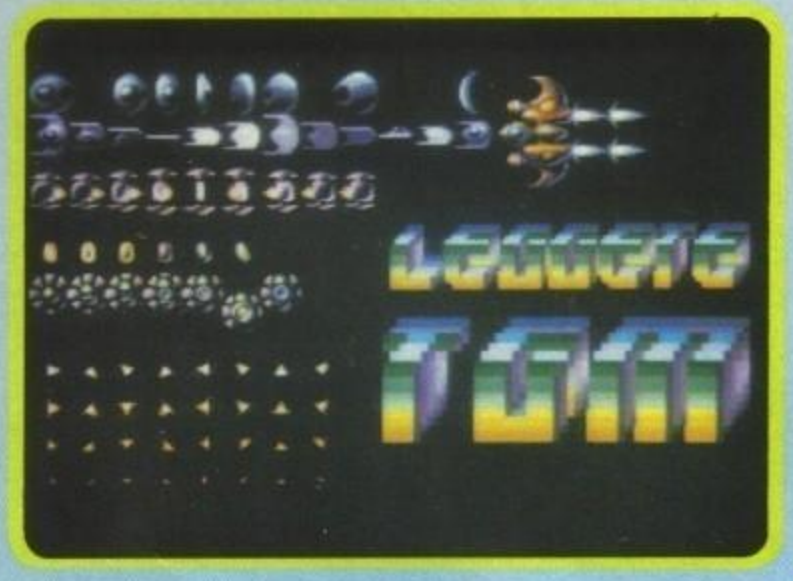
- Andy: Prima di tutto che c'è bisogno d'investimenti molto maggiori, di veri specialisti in materia (specialmente qui in occidente) non ce ne sono molti e poi c'è il problema bisogna sempre attendere l'approvazione da parte delle casi madre prima della pubblicazione di qualsiasi prodotto; guarda un po' cosa è successo con Gods per Megadrive (vi ho accennato la questione il numero scorso... NdMax)..

In ogni caso anche qui alla Graftgold ci occupiamo di giochi su console, nonostante al momento siano semplici conversioni, e non è detto che prima o poi non riesca ad acquisire delle conoscenze sufficienti per sviluppare un gioco che sfrutti pienamente le qualità di queste nuove macchine. Vedremo.

- Max: Ok, mi sembra di aver esaurito le domande. Non mi resta che ringraziarti nuovamente e salutarti a nome di tutti i lettori.

- Andy: Va bene, ciao a tutti.

- Max: Noo, aspetta, stavo pensando ad un'ultima cosa... Sarà per la prossima.



sibile soddisfare. Ho sempre voluto realizzare un gioco per computer che potesse competere con un coin-op, adesso che con l'hardware dell'Amiga il "gap tecnologico" s'è di gran lunga ridotto sono un grado di proporre un lavoro di gran lunga più valido. Uridium 2 avrà 32 colori su schermo, contro i soli 4 del suo predecessore, ma è soprattutto una memoria di gran lunga più estesa e le nuove caratteristiche del processore che permettono possibilità infinitamente superiori.

Alcune parti dell'originale, come la fase bonus con la slot machine, mi sono sembrate troppo semplicistiche per gli standard odierni. Ho così deciso di far trasformare la Manta (l'astronavicella protagonista) in un gigantesco robot da combattimento. Dovrete esplorare l'interno della nave e trovare la camera di controllo all'interno della quale dovrete far saltare quanti più generatori possibili prima di ripartire dopo aver recuperato le forme di Manta.

Ho trasferito il codice di riferimento del vecchio Uridium su PC, e l'ho seguito giusto come traccia indicativa; oggi come oggi è indubbiamente primitivo, anche se estremamente funzionale. Ho pre-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il s… …oco

PERGIOCO — MILANO negozio via San Prospero 1 — 1

PERGIOCO — ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111 — 2

PERGIOCO — Vendita per corrispondenza in tutta Italia, tel. 02 / 874580-874593 — 3

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

Amiga	PC	schede	trad.	titolo del videogioco
59,90	...			2 HOT 2 HANDLE
69,90	59,90$	CEV	SI	5 INTELLIGENT STRATEGY GAME
89,90	...			A-10 TANK KILLER Nuova Vers.
...	99,90$	HEV	SI	A-TRAIN
59,90	59,90$*	V	SI	A.G.E.
79,90	...		ITA	ABANDONED PLACES
...	99,90$	V		ACES OF THE PACIFIC
59,90	...			ACTION MASTERS
59	...			ACTION PACK
...	79+	CE U		AD LIB PROGRAMMER'S MANUAL
...	159+	CE U		AD LIB VISUAL COMPOSER
69,90	79,90+	HCEV		ADVANTAGE TENNIS
49,90	...		SI	AGONY
...	69,90$	EV	SI	AIR BUCKS
...	69,90$	COMP	SI	AIR COMBAT ACES
...	69$*	CEV	SI	AIR COMBAT Chuk Yeager's
25,90	...			AIR SUPPLY
79,90	...			AIR WARRIOR
...	69,90*	COMP	SI	AIR/SEA SUPREMACY
39,90	...		ITA	ALIEN WORLD
99	...			AMOS
79	...			AMOS 3D
69	...			AMOS COMPILER
69,90	79,90$	EV	SI	ANOTHER WORLD
49,90	...			APIDYA
49,90	...		SI	AQUAVENTURA
49,90	...			ARACHNOPHOBIA
...	69,90$*	CEV		ARMOR ALLEY
25,90	25,90$		ITA	ASSOCIA didattico
...	99,90$	V		ATAC Secret War Against Drugs
59,90	59,90$	EV	SI	AWARD WINNERS
...	99,90$	V		B17 FLYING FORTRESS
...	69,90$	CEV	ITA	BASKET PLAY OFF
...	79,90$	EV	SI	BATTLE ISLE
69,90	...			BATTLE OF BRITAIN
...	69,90$	CEV	SI	BATTLECHESS II
...	49,90+	COMP	SI	BATTLESCAPES
45,90	72+	CEV	ITA	BILL & TED'S Excellent Advent.
69,90	109,90$	CEV	SI	BIRDS OF PREY
39,90	...		ITA	BIT IN THE MAGIC CASTLE
79,90	...		SI	BLACK CRYPT
29,90	...			BLADE WARRIOR
...	69,90$*	CEV	SI	BLOODWICH
49,90	...		SI	BLUEBOY
39,90	...		SI	BONANZA BROS.
49,90	...		SI	BORODUR Planet of Doom
32,90	...		SI	BOSTON BOMB CLUB
49,90	...		ITA	BRIDES OF DRACULA
59	...			BRIGADE COMMANDER
...	89,90$	HCEV	ITA	BUSHBUCK
39,90	...		SI	CALIFORNIA GAMES 2
30,90	...		ITA	CANTON
12,90	...			CAP'N CARNAGE
29,90	...		SI	CAPTAIN PLANET
25,90	...		SI	CARCHARODON WHITE SHARKS
69,90	79,90$	V	SI	CARL LEWIS CHALLENGE
...	79,90$	EV		CARRIER STRIKE
89,90	99,90$	V		CASTLE OF DR. BRAIN
69,90	69,90$	CEV	SI	CASTLES
...	33$	CEV	SI	CASTLES DATA DISK
59,90	69,90$	EV	SI	CENTURION DEFENDER OF ROME
49,90	...		ITA	CHAMPION DRIVER
...	49,90*	CEV		CHAMPION OF THE RAJ
69,90	69,90$	CE		CHAMPIONS OF KRYNN
49,90	59,90$	EV	SI	CHAMPIONSHIP MANAGER
...	69,90$	CEV		CHESS CHAMPION 2175
59,90	...			CHESSMASTER 2100
18,90	39,90*	CEV	SI	CISCO HEAT
89,90	99,90$*	EV	SI	CIVILIZATION
79,90	79,90$	CEV		CONFLICT: KOREA
42,90	...			CONFLICT: MIDDLE EAST
49,90	49,90$	CEV	SI	COOL CROC TWINS
49,90	69,90$	V	ITA	COVER GIRL POKER
49,90	...		SI	CRAZY CARS 3
39,90	...		ITA	CRAZY SEASONS
...	99,90$	EV		CRISIS IN THE KREMLIN
32,90	...			CROWN
59,90	...		ITA	CRUISE FOR A CORPSE
79,90	79,90$	CE		CURSE OF THE AZURE BONDS
49,90	...		SI	D/GENERATION
...	99,90$	V		DARK SEED
...	129,90$	V		DARKLANDS
79,90	79,90$	CE		DEATH KNIGHTS OF KRYNN
169	...			DELUXE VIDEO III
30,90	...			DEVIOUS DESIGNS
69,90	79,90$*	EV	SI	DICK TRACY
30,90	...			DINOWARS
...	59*	CEV		DISC
49,90	...		SI	DISCOVERY
...	19,90+	CEV	SI	DOUBLE DRAGON II
...	49,90$	EV	SI	DOUBLE DRAGON III
19,90	19,90+	EV	SI	DRAGONS OF FLAME
69,90	79,90$	V	ITA	DUNE
59,90	...		ITA	DYLAN DOG
59,90	...			DYNA BLASTER
59,90	...			EASY AMOS
30,90	...			ECO PHANTOMS
79,90	89,90$	EV	ITA	ELVIRA II The Jaws of Cerberus
33,90	...		SI	ELVIRA The Arcade Game
39,90	...		SI	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL
69,90	79,90$	V	SI	EPIC
49,90	...		SI	ESCAPE FROM COLDITZ
59,90	69,90$	V	SI	ESPANA THE GAMES '92
...	99,90$	V	SI	ESS MEGA European Station Sim.
...	89,90$*	V	ITA	ETERNAM
69,90	79,90$	EV	SI	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992
49,90	...		SI	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP
30,90	...			EXILE
69,90	79,90$	CEV		EYE OF THE BEHOLDER
69,90	69,90$*	EV	SI	EYE OF THE BEHOLDER II
...	89,90$	V		F-117A STEALTH FIGHTER 2.0
...	99,90$	CEV	SI	F-19 STEALTH FIGHTER
39,90	...		ITA	F1 G.P. CIRCUITS
49	...		SI	FACE OFF ICE HOCKEY
...	109,90$*	V		FALCON 3.0
...	69,90$	V		FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
59,90	59,90*+	V	ITA	FASCINATION
...	59,90$	EV	SI	FIGHTER COMMAND
49,90	...		SI	FIRE & ICE
69,90	...			FLOOR 13
59,90	...		ITA	FOOTBALL CHAMP
33,90	...		ITA	FORMULA 1 3D
49,90	...		SI	FORT APACHE
...	29$	H		FRANK BRUNO'S BOXING
...	79,90$	V		FREE D.C.
25,90	25,90$		ITA	FUORI L'INTRUSO didattico
25,90	...			FUZZBALL
39,90	...		SI	G-LOC R360
...	79,90$	CEV		GATEWAY
79,90	79,90$	CEV		GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
...	39,90$	CEV	SI	GAZZA II
...	49+		SI	GETTYSBURG
19,90	...		SI	GHOULS'N GHOSTS
69,90	79,90$	V	SI	GLOBAL EFFECT
19,90	19,90$	CEV	SI	GO FOR GOLD
...	89,90+	HCEV		GO SIMULATOR
49,90	...		SI	GOBLIIINS
...	69,90$	V	SI	GOBLIIINS VGA
...	49,90$	EV		GODS
19,90	19,90$	CEV		GOLDEN AXE
33,90	...			GOLDEN EAGLE
...	119,90$	V		GOLF DAVID LEADBETTER'S
49,90	...		SI	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.
79,90	...			GRAND PRIX
...	79,90$	EV		GRANDMASTER CHESS
49,90	59,90$	EV	ITA	GREAT NAPOLEONIC BATTLES
...	89,90$	V	SI	GUNSHIP 2000
...	69,90$	V		GUNSHIP 2000 SCENARIO
69,90	79,90$	CEV	SI	GUY SPY & Crystals Armaggedon
25,90	...		SI	HAMMERFIST
49,90	...		SI	HARD NOVA
...	79,90$	EV		HARDBALL III
49,90	...		SI	HARLEQUIN
...	69,90$	EV		HARPOON Designers' Series
79,90	89,90$*	CE	SI	HARPOON Nuova Edizione
49,90	49,90$*	CE	SI	HARPOON Persian Gulf BS4
49,90	49,90$*	CE	SI	HARPOON Scenario Editor
49,90	49,90$*	CE	SI	HARPOON The MED Conflict BS3
89,90	99,90$	V		HEART OF CHINA
69	69,90$	EV	ITA	HEIMDALL
89,90	...			HERO'S QUEST
...	79,90$	EV	SI	HEROES OF THE 357th
49,90	...			HOI
...	99,90$	V		HONG KONG MAHJONG PRO
59,90	69,90$	V	ITA	HOOK
49	...		SI	HOT RUBBER
38,90	...		ITA	I TRE PICCOLI PORCELLINI
38,90	38,90*		ITA	IL BOSS 1 didattico
...	38,90*$		ITA	IL BOSS 2 didattico
44,90	...		ITA	IL DROMEDARIO JO 3
44,90	...		ITA	IL DROMEDARIO JO 4
38,90	38,90$		ITA	IL DROMEDARIO JO 5 didattico
38,90	38,90*$		ITA	IL DROMEDARIO JO 6 didattico
30,90	...			ILYAD
...	69,90$	HCEV	SI	IMPERIUM
...	99,90$	V	SI	INDIANA JONES Fate of Atlantis
...	79,90$*	V	SI	INDY ACTION Fate of Atlantis
...	19,90$	CEV	SI	INDY Action game
49,90	...		SI	INDY HEAT
25,90	...		SI	INTERCHANGE
29,90	...		SI	INTERNATIONAL 3D TENNIS
59,90	69,90$	V	SI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.
49,90	59,90$	CEV	SI	ISHAR
...	19,90+	CE		ITALIA '90
59,90	...		ITA	ITALIAN NIGHT
20,90	...			JACK NICKLAUS CLIP ART
...	89,90$	V		JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.
49,90	...			JAGUAR
49,90	...		SI	JAMES BOND COLLECTION
20	...			JET + JAPAN Scenary Disk
...	79,90+	CEV		JETFIGHTER II
39,90	...		SI	JETSONS
59,90	79,90$	EV	SI	JIMMY WHITE'S SNOOKER
49,90	...		SI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.
69,90	...		SI	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.
...	99,90$	V		JOHN MADDEN FOOTBALL II
69,90	79,90$	EV		JPP'S GOAL BUSTERS
19,90	...			KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE
19,90	...			KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE
59,90	...		SI	KID GLOVES II
99,90	99,90$*	V	ITA	KING'S QUEST V
18,90	...		ITA	KIT SCUOLA 1
79,90	...			KNIGHTS OF THE SKY
...	79,90+	CE		L'EMPEREUR NAPOLEON 1
...	99,90+	HCEV		LARRY III Passionate Patty
89,90	89,90$	V		LARRY V
...	69,90+	CEV		LEGEND
69,90	69,90$	CEV		LOOM
59,90	...		SI	LORD OF THE RINGS
59,90	...		SI	LOTUS III
69,90	79,90$	EV	ITA	LURE OF THE TEMPTRESS
...	69,90$	CEV	SI	MAGIC POCKETS
29,90	29,90$	EV		MANCHESTER UNITED
...	59,90$	HCEV		MANHUNTER 2 San Francisco
...	79,90$	HCEV	ITA	MANIAC MANSION
...	129,90$	V		MANTIS XF5700 Experim. Fighter
...	59*$	EV	SI	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.
...	79,90$	EV		MATRIX CUBED
69,90	...			MEGA LO MANIA
59,90	...		SI	MEGA SPORTS
39,90	...		SI	MEGA TWINS
69,90	...			MEGAFORTRESS
69,90	...		SI	MEGATRAVELLER 2
25,90	25,90*$		ITA	MEMORIZZA didattico
...	59,90$	CEV	SI	MERCHANT COLONY
79,90	...			MICROPROSE GOLF
19,90	19,90+	CE	SI	MICROPROSE SOCCER
69,90	119,90$	V	SI	MIDWINTER II Flames of Freedom
89,90	99,90$	EV		MIGHT AND MAGIC III
39,90	...		ITA	MILLEMIGLIA
...	79,90$	EV		MILLENNIUM Return to Earth
...	69,90$	V		MIXED UP FAIRY TALES
99,90	99,90$*	V	ITA	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
30,90	...		SI	MOONFALL
...	69,90$	V	SI	MOONSTONE
279	...			MUSIC X 1.1
49,90	...			MYTH History in the Making
59	...			NAPOLEON I Campagne 1807-1814
19,90	...			NAVY MOVES
25,90	...			NAVY SEALS
...	69,90+	EV		NFL
89,90	...			NOVA 9
...	49,90+	EV		OH NO! MORE LEMMINGS
89,90	99,90$	CEV		OMAR SHARIF'S BRIDGE
44,90	...		ITA	ORIZZONTI 1
49,90	...		SI	ORK
...	19,90$	CEV	SI	OUT RUN
39,90	...		SI	OUT RUN EUROPA
...	29,90$	CE	ITA	OVER THE NET
19,90	...			PACCO OFFERTA AMIGA
...	29,90$			PACCO OFFERTA PC 3,5
...	29,90*			PACCO OFFERTA PC 5,25
69,90	79,90$	EV	ITA	PACIFIC ISLANDS
19,90	19,90$	CEV	SI	PANZA KICK BOXING
79,90	72*	HCEV		PANZER BATTLES
49,90	...		SI	PAPERBOY 2
49	59$	EV		PARAGLINDING SIMULATION
39,90	...			PARASOL STARS Rainb.Islands 2
...	79,90*$	CEV		PERSONAL PRO
...	49,90+	V	ITA	PGA TOUR GOLF Tournament Disk
...	89,90+	V	ITA	PGA TOUR GOLF Windows
69,90	79,90$	EV		PLAN 9 FROM OUTER SPACE
...	99,90$	EV		PLANET'S EDGE
89,90	99,90$	V		POLICE QUEST III
79,90	79,90$	CE		POOL OF RADIANCE
...	79,90$	EV		POOLS OF DARKNESS
79,90	...		ITA	POPULOUS 2
33	...		SI	POPULOUS WORLD EDITOR
...	69,90$	COMP		POWER HITS
69,90	89,90$	EV	SI	POWERMONGER
33	...		SI	POWERMONGER DATA DISK
39,90	...		SI	PREHISTORIC
59,90	...			PREMIERE
39,90	...			PRINCE OF PERSIA
...	59,90$	CEV	SI	PRO TENNIS TOUR 2
499	...		ITA	PROFESSIONAL PAGE 1.3
59,90	...		SI	PROJECT-X
...	89,90$	V		PROPHECY OF THE SHADOW
39,90	...			PUSH-OVER
...	79,90$	CEV		QUEST AND GLORY
...	99,90$	EV		QUEST FOR GLORY I
59,90	59,90$	EV	SI	RACE DRIVIN'
19,90	...			RAINBOW ISLANDS
...	69,90$	EV	SI	RAMPART
69,90	...			REALMS
...	99,90$	V		RED BARON
39,90	...		ITA	RETEE!
...	119,90$	V		REX NEBULAR
...	19,90+	CE	SI	RICK DANGEROUS
69,90	...		SI	RISKY WOODS
25,90	25,90$		ITA	RITROVA LA STORIA didattico
...	79,90$	EV		ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA
...	49,90$	EV	SI	ROBIN HOOD
59,90	...			ROBOCOP 3
...	69,90$	CEV	SI	ROGER RABBIT Raising Havoc
...	39,90$		SI	ROLLING RONNIE
19,90	...			ROTOX
44,90	...			RULES OF ENGAGEMENT
49,90	59,90$	EV	SI	SAMURAI The Way of the Warrior
...	69,90$	EV	ITA	SARGON V
...	59,90$	COMP		SEA SOFT & SUN
69,90	69,90$*	CE	ITA	SECRET OF MONKEY ISLAND
...	89,90$*	V	ITA	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA
79,90	79,90$	CE		SECRET OF THE SILVER BLADES
...	99,90$	EV	ITA	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
59,90	...		SI	SENSIBLE SOCCER
19,90	...			SHADOW WARRIORS
59,90	59,90$		SI	SHADOWLANDS
...	79,90$	EV	ITA	SHANGAI II Dragon's Eye
19,90	19,90+	CE	SI	SHINOBI
...	99,90$	CEV		SHUTTLE
89,90	89,90+	EV	ITA	SIM ANT
33	...			SIM CITY ANCIENT CITIES
33	...			SIM CITY FUTURE CITIES
69,90	89,90$	COMP		SIM CITY/POPULOUS
...	89,90+	HEV	SI	SIM EARTH
59,90	69,90$	COMP	ITA	SIMULSPORTS 1
...	49,90$	COMP	SI	SOCCER STARS
...	69,90$	CEV	SI	SPACE 1889
...	89,90$	CEV		SPACE ACE II: Bort's Revenge
49,90	...		SI	SPACE CRUSADE
19,90	...		ITA	SPACE HARRIER II
89,90	...			SPACE QUEST IV
...	59,90$*	EV		SPACE WRECKED
...	99,90$	V		SPECIAL FORCES
19,90	...		SI	SPELL BOUND
...	79,90$	EV		SPRING BREAK
...	79,90$*	EV	SI	STAR TREK 25th Anniversary
49,90	...		SI	STARUSH
69,90	79,90$	V	ITA	STEEL EMPIRE
49	...		SI	STEVE McQUEEN Westphaser
...	39,90$	EV	SI	STRIKE 2
59,90	...		SI	STRIKE FLEET
59,90	...			STRIKER
37,90	...		SI	SUPAPLEX
19,90	19,90$	CE	SI	SUPER OFF ROAD
37,90	...		SI	SUPER SIM PACK
49,90	...		SI	SUPER SKI 2
79,90	89,90$	HCEV		SUPER TETRIS
37,90	...			SUPERHEROES
29,90	...		SI	TEAM SUZUKI
...	59,90$	EV	SI	TENNIS CUP 2
39,90	39,90+	EV	SI	TERMINATOR 2
...	69,90$	CEV	SI	THE BARD'S TALE III
...	59,90$*	CEV	ITA	THE BASKET MANAGER
...	99,90$	EV		THE DAGGER OF AMON RA
89,90	89,90$	EV		THE DARK QUEEN OF KRYNN
...	49,90$	CEV	SI	THE FINAL CONFLICT
49,90	59,90$	V	SI	THE GODFATHER (Il Padrino)
30,90	...			THE HUNT FOR RED OCTOBER
...	59,90$	EV	SI	THE IMMORTAL
79,90	69,90$*	CE		THE KEYS TO MARAMON
...	79,90$	EV	SI	THE MAGIC CANDLE Vol.2
79,90	79,90$		ITA	THE MANAGER
21	...			THE PROMISED LANDS (POPULOUS)
...	79,90$*	EV	SI	THE ROCKETEER
39,90	49,90+	CEV	SI	THE SIMPSONS
...	89,90$	V		THE SUMMONING
...	89,90$	EV	SI	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2
...	69,90$	EV		THEATRE OF WAR
32,90	...			THUNDER BURNER
25,90	...		SI	THUNDER JAWS
...	79,90$	EV		TIMEQUEST
...	49,90$	CEV	SI	TITUS THE FOX
31,90	...			TOM AND THE GHOST
19,90	...			TOP SHOTS
49	...		ITA	TOP WRESTLING
...	39,90$		ITA	TOTOPICCHETTO
29,90	69,90$	EV	SI	TOYOTA CELICA GT RALLY
89,90	89,90$	EV		TREASURES OF SAVAGE FRONTIER
19,90	...		SI	TURRICAN II The Final Fight
...	49,90$*	CEV	SI	TURTLES II The Coin-Op
...	69,90$	EV		TV SPORTS BOXING
...	79,90$	V	SI	TWILIGHT 2000
...	89,90$	COMP		ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
...	89,90$	V		ULTIMA UNDERWORLD
69,90	...			ULTIMA VI
...	89,90$	V	SI	ULTIMA VII
...	49,90$	V		ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE
26,90	...		SI	UNDER PRESSURE
39,90	...			UNREAL
...	69,90$	EV	SI	UTOPIA Creation of a Nation
69,90	79,90$	EV		VENGEANCE OF EXCALIBUR
49,90	...		SI	WARRIORS OF RELEYNE
69,90	...			WAYNE GRETZKY HOKEY II
...	59,90+			WHITE DEATH
59,90	59,90$	V	SI	WILD WEST WORLD
25,90	...			WILD WHEELS
...	99,90$	V		WILLY BEAMISH
...	49,90$	EV		WING COMM.II Spec.Operations 2
...	99,90$	EV		WING COMMANDER DELUXE ED.
...	79,90$	EV		WING COMMANDER II
...	49,90$	EV	SI	WINTER SUPERSPORTS 92
39,90	...			WIZKID
49	...			WOLFCHILD
...	79,90$	EV	SI	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
39,90	49,90+	EV	SI	WRESTLEMANIA WWF
25,90	...		SI	ZARATHRUSTA
49,90	...		SI	ZONE WARRIOR
49,90	...		SI	ZOOL

legenda:
AMI=AMIGA PC=MS/DOS
PC$ = disc 3 1/2 PC* = disc 5 1/4
PC+ = disc 3&5
SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA
V = VGA COMPIL = COMPILATION
tra: SI= manuale o caricamento Italiano
ITA= anche software in Italiano
I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

Videogiochi per console, giochi di società, di ruolo e miniature, wargames, minigiochi, scacchiere elettroniche Kasparov.....Novità, sorprese e promozioni. Eccezionale il vostro Natale con PERGIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"l'idea giusta per il regalo di Natale"

QUEEN COMPUTER

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D POOL *	TEL.	TEL.
50 INCREDIBILI GIOCHI	.....	49.900
A-TRAIN *	99.900	.....
A10 TANK KILLER	.....	89.900
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	.....	79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	.....
ACTION MASTER	69.900	59.900
AGE	69.900	59.900
AH-73M THUNDERHAWK	69.900	59.900
AIR BUCKS *	69.900	49.900
AIR WARRIOR *	79.900	79.900
ALCATRAZ	.....	59.900
ALIEEN BREED	.....	59.900
AMOS 3D *	.....	79.000

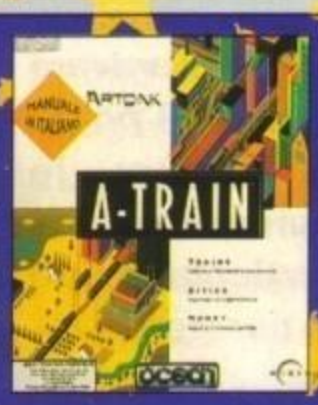
UNA SIMPATICA SORPRESA IN OGNI PACCO SPEDITO

telefonateci per ricevere il nostro catalogo gratuitamente

ORARIO: 9-13/14.30-24

SABATO COMPRESO

TITOLO	IBM	AMIGA
LIGHT BRIGATE	59.900	.....
LIVERPOOL *	TEL	TEL
LORD OF THE RING II	89.900	.....
LORDS OD DOOM	49.900	39.900
LOST IN L.A. *	69.900	.....
LOTUS 3 *	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC POCKETS	69.900	.....
MANTIS *	129.900	.....
MEGAFORTRESS *	.....	69.900
MEGASPORTS *	.....	59.900
MEGATRAVELLER 2 *	.....	69.900
MICHEAL JORDAN FLIGHT SIMU. *	TEL	.....
MIDWINTHER II	119.900	.....
MIGHT AND MAGIC III	99.900	89.900



TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

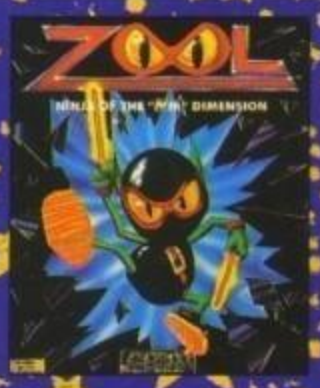
MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

AMOS COMPILER *	.....	69.000
AMOS THE CRATOR V. 1.3 *	.....	99.000
EASY AMOS *	.....	59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA	.....	49.900
ARSENAL FC *	.....	TEL.
ASHES OF EMPIRE *	TEL.	.....
ASSASSIN *	.....	TEL
ATAC *	TEL.	.....
B17 FLYING FORTRESS *	99.900	TEL.
BABY JOE	59.900	49.900
BARGON ATTACK	TEL.	TEL.
BATTLESCAPES	49.900	.....
BIRDS OF PREY	.....	69.900
BLACK CRYPT	.....	59.900
BLIZKRIEG AT ARDENNES	69.900	49.900
BLUE BOY	.....	49.900
BONANZA BROTHERS	.....	39.900
BOROBODUR - PLANET OF DOOM	.....	49.900
BRIGATE COMMANDER	.....	59.900
BUSHBUCK *	89.900	.....
CALL OF CTHULHU: DOOM OF DERCETO *	TEL	.....
CARRIER STRIKE *	79.900	.....
CASTLE OF DR. BRAIN	.....	89.900
CASTLES	69.900	69.900
CHAMP. MANAGER *	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	.....	49.900
CHEES CHAMPION 2175	69.900	.....
CIVILIZATION	99.900	89.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	.....
COOL CROC TWINS *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER *	69.900	49.900
COVERT ACTION	.....	89.900
CRAZY CARS III *	.....	49.900
CREATURES *	.....	TEL
CRIME CITY	69.900	59.900

CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	.....
CRUISE FOR A CORPSE	59.900	59.900
CYBERKON III	69.900	.....
DIGENERATION	.....	49.900
DARK QUEEN OF KRYNN *	89.900	69.900
DARK SEED *	99.900	.....
DARKLANDS *	129.900	.....
DE LUXE PAINT IV *	.....	189.000
DELIVERANCE	.....	59.900
DICK TRACY *	69.900	69.900
DIE HARD II *	59.900	49.900
DISCOVERY *	.....	49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER *	TEL	.....
DYLAN DOG	69.900	59.900
DYNA BLASTER *	.....	59.900
ELVIRA II THE JAWS OF C. *	89.900	79.900
ELVIRA THE ARCADE GAME	.....	49.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS) *	199.000	.....
EPIC	79.900	69.900
ESCAPE FROM COLDITZ	.....	49.900
ESPANA: THE GAMES '92 *	69.900	59.900
ETERNAM *	79.900	.....
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	.....	49.900

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

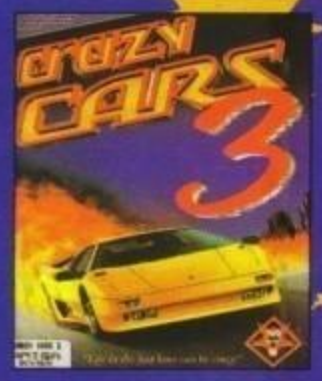
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F117A NIGHTHAWK	89.900	.....
FACE OF-ICE HOCHEY	.....	49.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FASCINATION	59.900	59.900
FIGHTER COMMAND	59.900	49.900
FIRE & ICE *	.....	49.900
FIRETEAM 2200	49.900	49.900
FREE D.C. *	79.900	.....
GATEWAY *	79.900	.....
GLOBAL CONQUEST *	TEL	.....
GLOBAL EFFECT *	79.000	69.000
GODS	49.900	.....
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAHAM TAYLOR SOCCER *	49.900	.....
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	.....
GRAND PRIX F1	.....	79.900
GRANDMASTER CHESS *	79.900	.....
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	59.900	49.900
GUNSHIP 2000	89.900	.....
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR THE HORRIBLE *	.....	TEL
HARDBALL III *	79.900	.....
HARPOON 1.2.1	79.900	69.900
HARPOON - BATTLESET N. 3	49.900	49.900
HARPOON - BATTLESET N. 4	49.900	49.900
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HEROES OF THE 357 TH *	79.900	.....
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTILE B.	.....	49.900
INDIANA JONES - ACTION GAMES *	79.900	.....
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS *	99.900	.....
INDY HEAT	.....	49.900
INT. SPORTS CHALLENGE *	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000



JAGUAR XJ 220 *	.....	49.900
JETFIGHTER II	79.900	.....
JETSONS	49.900	39.900
JOHN BARNES' EUROP. FOOTBALL *	.....	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	99.900	89.900
KGB *	TEL.	TEL.
KID GLOVES II	.....	59.900
KILLERBALL	49.900	49.900
KING QUEST V	99.900	99.900
L' EMPEREUR	79.900	.....
LA FAMIGLIA ADDAMS	.....	39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAST BATTLE	.....	49.900
LAURA BOW II *	99.900	.....
LEGEND	69.900	69.900

MILLENIUM *	79.900	.....
MITH	.....	49.900
MONKEY ISLAND 2	89.900	99.900
NAPOLEON	.....	59.900
NCAA BASKET	79.900	.....
NFL *	TEL	.....
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP. *	TEL	TEL
NINJA SPIRIT	.....	49.900
OPERATIO COMBAT	69.900	59.900
P. P. HAMMER	.....	49.900
PACIFIC ISIAMDS II	79.900	69.900
PAPERBOY 2	.....	49.900
PARAGLIDING	59.900	49.900
PARASOL STARS	.....	39.900
PGA TOUR GOLF	69.900	59.900
PINBALL DREAMS	.....	59.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE *	79.900	69.900
PLANET'S EDGE *	99.900	.....
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL OF DARKNESS *	89.900	TEL
POPOLOUS 2	TEL.	69.900
POWER HITS	69.900	.....
POWERMONGER *	89.900	.....
PREMIERE *	.....	49.900
PROJECT-X	.....	59.900
PROPHECY OF SHADOW *	89.900	.....
PSYBORG	.....	49.900
PUSHOVER *	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY III *	99.900	.....
RACE DRIVING *	59.900	59.900
RAGNAROK *	TEL	.....
RAMPART *	69.900	.....
REACH FOR THE SKIES *	TEL	TEL
REALMS	79.900	.....
RED BARON	99.900	89.900
RINGS OF MEDUSA	59.900	.....
RISKY WOODS *	.....	69.900
ROBOCOP 3	.....	59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H.	69.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	.....
SAMURAI	59.900	49.900
SARGON V	69.900	.....
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	.....
SENSIBLE SOCCER	.....	59.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	.....
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHANGAI 2	79.900	.....
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	.....
SPACE ACE II	.....	79.900
SPACE CRUSADE	.....	49.900
SPACE SHUTTLE *	99.900	.....
SPECIAL FORCES	99.900	89.900
STARFLIGHT II	.....	59.900
START TREK	79.900	.....
STARUSH *	TEL	TEL
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STORM MASTER	49.900	49.000

STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET *	.....	59.900
STRIKER	.....	59.900
SUPERFROG *	.....	TEL.
SUPERTRETIS *	89.900	79.900
SWAP	49.900	49.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE CARL LEWIS CHAL *	79.900	69.900
THE FINAL CONFLIT	49.900	.....
THE LEGEND OF KYRANDIA *	TEL.	TEL.
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATICS GAMES *	.....	TEL.
THE POWER	59.900	39.900
THE ROCKETEER	69.900	.....
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE TWO TOWERS *	TEL	.....
THEATRE OF WAR *	69.900	.....
THUNDER BURNER	.....	49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP BANANA	.....	49.900
TOP WRESTLING	.....	49.900
TORNADO *	TEL	.....
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	.....
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *	79.900	69.900
TURTLES II	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	79.900	.....
ULTIMA TRILOGY II	89.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	.....
ULTIMA VI	.....	69.900
ULTIMA VII	89.900	.....
UTOPIA	69.900	.....



VENGEANCE OF EXCALIBUR *	79.900	69.900
WARM UP	.....	49.900
WARRIORS OF RELEYNE *	.....	49.900
WAYNE GRETZ KY HOCKEY 2	.....	69.900
WHIRLWIND SNOOKER *	79.900	.....
WHITE DEATH	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	99.900	.....
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	.....
WING COMMANDER II	79.900	TEL.
WINTER SUPERSPORTS 92 *	49.900	49.900
WIZKID *	.....	39.900
WOLFCHILD	.....	49.900
WORLD TENNIS CHAMP. *	79.900	.....
WORLDS AT WAR	69.900	59.900
WRESTLING WWF	49.900	39.900
ZOOL *	.....	49.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

ORDINARE È FACILE

COMPILA RITAGLIA E SPEDISCI A:
QUEEN COMPUTER
VIA DEMARGHERITA 4
10137 TORINO
INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....
- ☐ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A QUEEN COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/

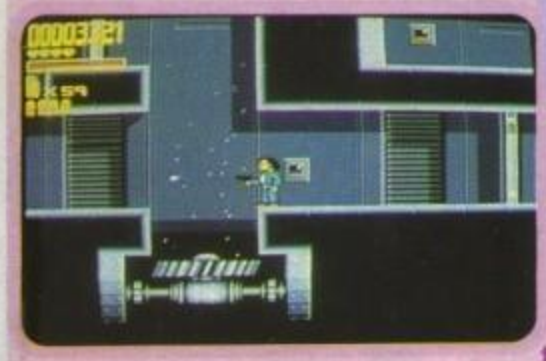
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

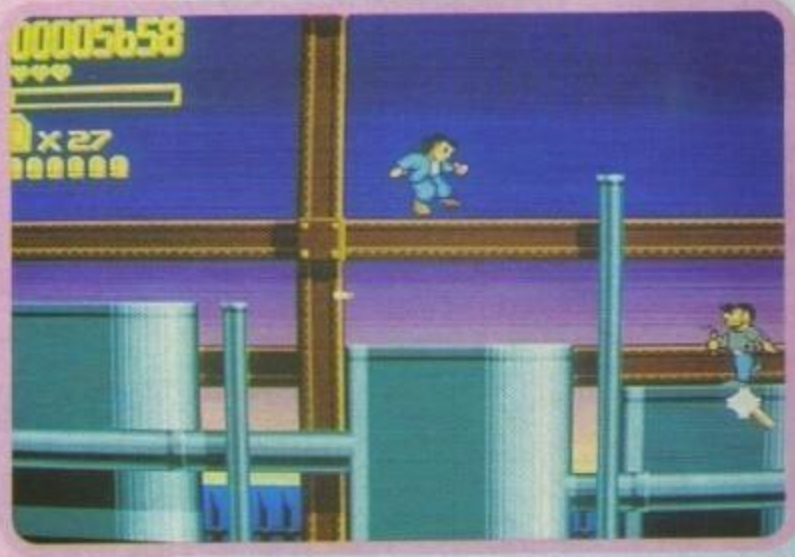
OCEANICAM

Dall'Ocean(o) sta per arrivare una nave con un bel po' di novità nella stiva: le informazioni pervenuteci non sono state particolarmente copiose, ma in compenso ci

LETHAL WEAPON

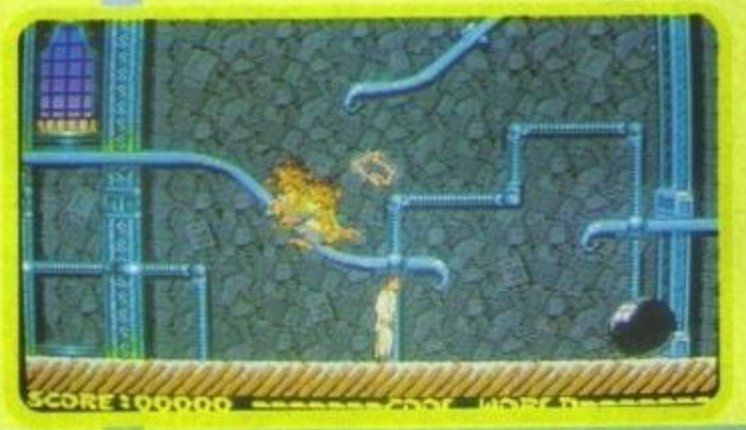


Ebbene sì, l'arma letale è inarrestabile: non contenta di aver spadroneggiato in ben tre film, adesso diventa protagonista anche di un videogioco che si suppone pieno zeppo di sparatorie. Certo, stiamo parlando proprio di loro: Martin Riggs e Roger Murtaugh, alias Mel Gibson e Danny Glover; il gioco dovrebbe comunque essere a un solo giocatore, per cui vi si lascia la scelta di comandare uno dei due. Ognuno possiede in ogni caso le proprie caratteristiche peculiari (a quanto pare sta diventando ormai un vizio), e affronta le missioni in maniera a lui più congeniale. Il gioco è diviso, appunto, in quattro missioni, che porranno il nostro "duo dinamico" contro spacciatori di droga, terroristi, una non meglio precisata organizzazione criminale, e contro una banda di ignoti che ha catturato numerosi ostaggi in un centro commerciale. Ma non finisce qui, perché dopo queste quattro missioni si potrà giocare alla quinta missione, il gran finale: scoprire un ufficiale di polizia corrotto e consegnarlo alla giustizia. Le diapositive ci mostrano chiaramente che Lethal Weapon ha una struttura a piattaforme, prevedibilmente con scorrimento multidirezionale. Altrettanto prevedibilmente, la semplicità stilistica della grafica (con i personaggi quasi a livello di cartone animato) lascia pensare a un'enfasi della parte puramente arcade, con gran quantità di proiettili vaganti e armi disponibili; in effetti si vede anche un tipo col lanciafiamme (andiamo anche noi per supposizioni, visto che oltre alle foto non abbiamo visto nulla d'altro), con tutta probabilità un cattivo particolarmente pericoloso. L'uscita è data per imminente, per tutti i formati a 16 bit.



COOL WORLD

Ed ecco qua un'altra fresca licenza cinematografica, cucita addosso alle curve esuberanti di Kim Basinger in versione Jessica Rabbit! Immagino già le interminabili file maschili al botteghino, ma noi videogiochisti siamo più fortunati: senza dover aspettare il film qui in Italia o il prossimo "Kim Basinger Mega Sexy Strip Poker", potremo accarezzare con lo sguardo assatanato una collezione di provocanti sinuosità veramente unica. Ad ogni modo, ecco la storia... C'è un tale Jack Deebs che fa l'artista, non si sa bene chi lo interpreti, ma se nel film c'è Kim per molti non interessa più niente altro. Dicevo, questo Deebs è chiamato in una dimensione parallela di cartoni animati da Holli, una sensualissima ragazza disegnata che vuole diventare vera (domanda assurda: che parte ha Kim?). Ma questo inaspettato "ponte" tra i due mondi ha creato un sacco di scompiglio, avendo permesso a molti personaggi di cartone di passare nella realtà. Questo scompenso rischia di diventare molto pericoloso, e qui deve entrare in azione Jack, il poliziotto di questa Cartoonia alternativa, cercando di rimettere tutto in ordine. Cool World è un gioco di piattaforme con la grafica in stile cartone animato (ma no!), diviso in dodici sezioni. Sei di queste sono ambientate nel mondo dei cartoni, e le altre sei nel mondo reale, ma non è tutto: il gioco potrà vantare una scena introduttiva "molto particolare" con Holli in car(to)ne



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

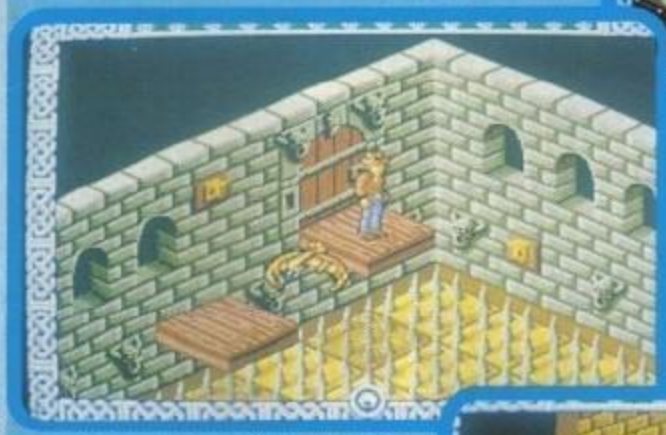
http://www.oldgamesitalia.net/

ENTE VOSTRI

hanno spedito una più che cospicua quantità di diapositive con le varie videate Amiga. Preparate pinne e fucile, che si va all'arrembaggio!

UNIVERSAL MONSTERS

Immaginate Dracula, Frankenstein, sua moglie, la mummia, il lupo mannaro e il mostro della laguna nera, tutti in un colpo solo! Sono creature di un'epoca cinematografica ormai passata, ma ben presenti nei nostri peggiori incubi, e, soprattutto, stanno per tornare sul video. No, non il cosiddetto "grande schermo", bensì il "piccolo schermo alternativo", ossia i vostri monitor ormai esauriti dall'uso continuo e prolungato.
Il gioco è basato sulle gesta di Alex Van Helsing, nipote di un famoso professore che dedicò la vita alla lotta contro Dracula e le sue orde di vampiri. Lo scenario di gioco è una grossa magione visualizzata in 3D isometriche, infestata da una quantità di creature d'incubo: oltre ai sei super-mostri citati prima troveremo toponi affamati, scheletri, armature animate, serpi, zombi e tante altre piacevolezze, per non parlare delle numerose trappole sparpagliate dovunque. Alex si dovrà muovere in mezzo a questa immondizia, e sarà capace anche di saltare e nuotare: quest'ultima abilità gli sarà molto utile nei sotterranei cavernosi della villa, in prevalenza allagati. La sua missione sarà trovare sei oggetti per distruggere i super-mostri, ma nel gioco ci sono anche numerosi altri oggetti più o meno utili. Dalle immagini notiamo un'impostazione di base che ricorda molto da vicino quella dell'intramontabile Head Over Heels, con il personaggio principale curiosamente simile a un novello Indiana Jones. L'uscita è al momento prevista per la fine di Novembre, ma ancora da confermare...

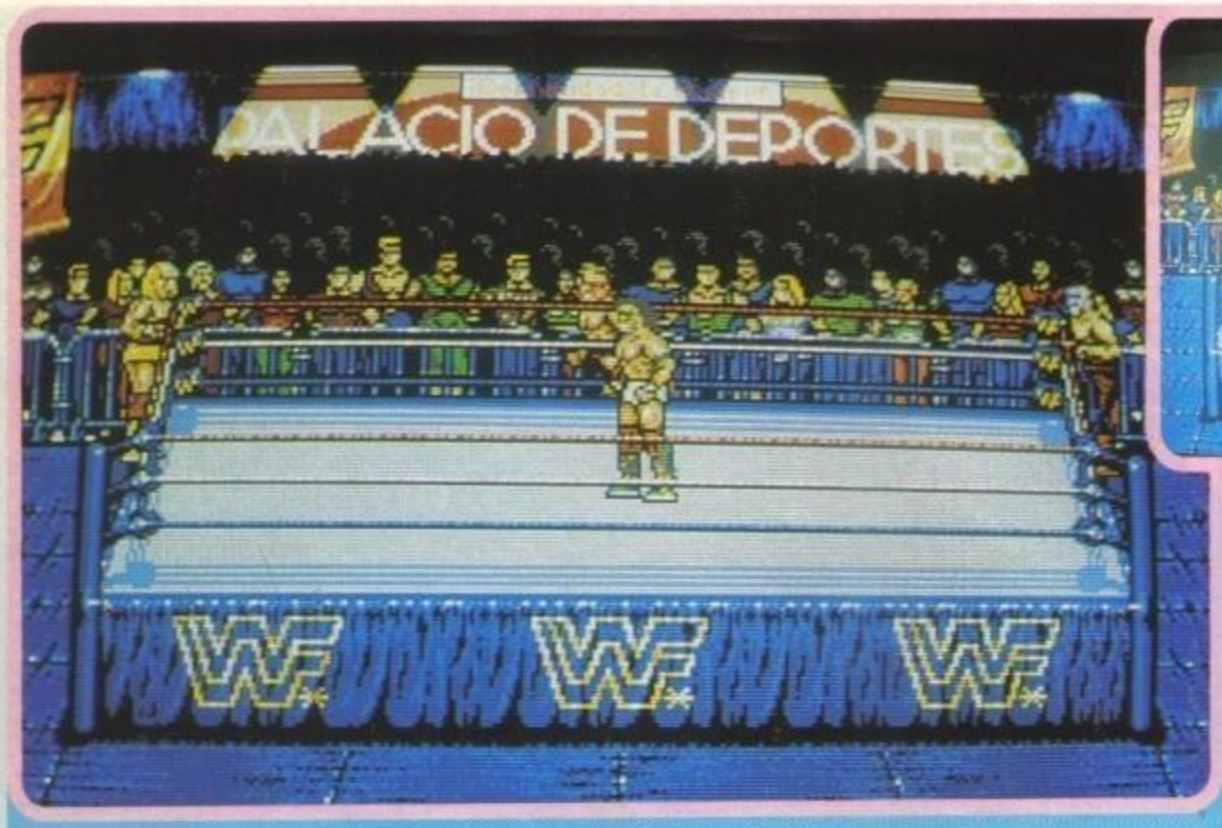


l'uscita dovrebbe essere verso prevista a brevissima scadenza, anche in questo caso per tutti i formati a 16 bit. Preparatevi a strabuzzare gli occhi!
P.S. Avevo appena finito di scrivere l'articolo quando ha fatto la sua fugace comparsa in redazione un demo giocabile di un livello del gioco. La prima impressione è una tecnica di programmazione non trascendentale per una giocabilità comunque interessante, ma è ancora troppo presto per un parere definitivo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

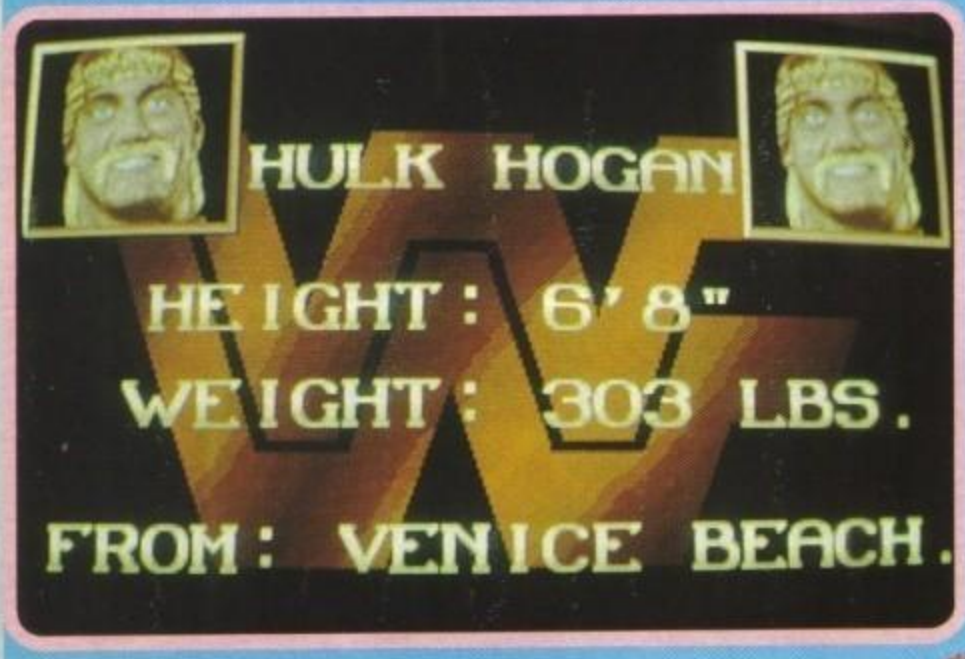
http://www.oldgamesitalia.net/

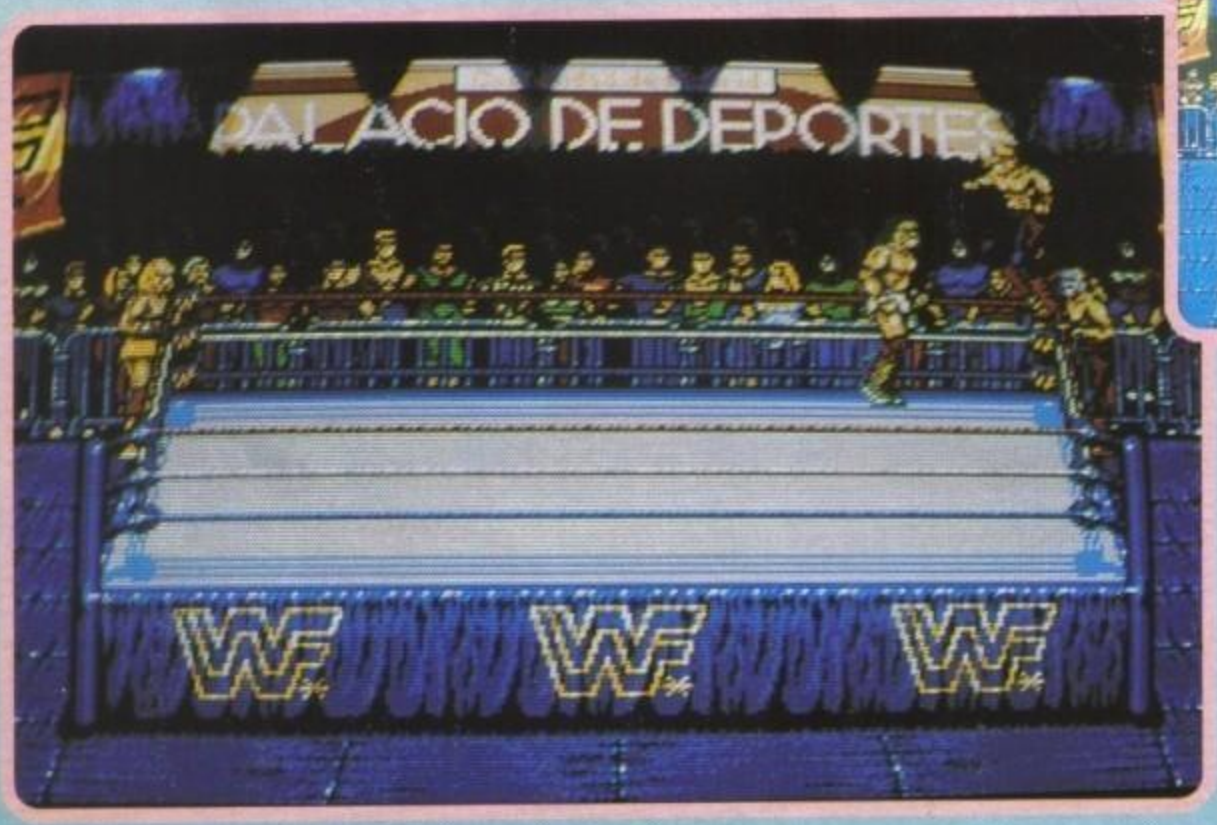


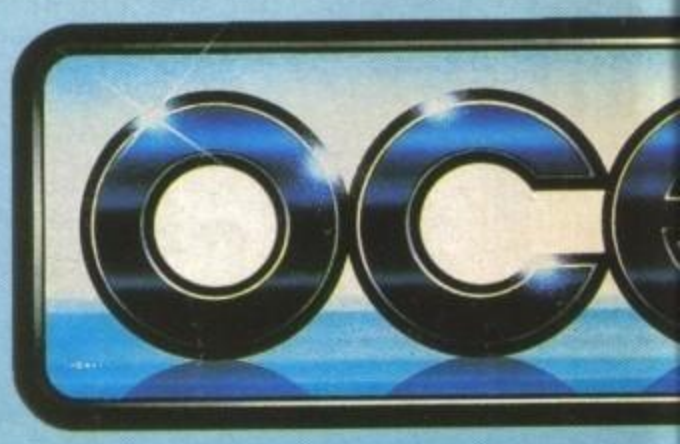
WWF WORLD WRESTLING FEDERATION: EUROPEAN RAMPAGE

Quasi tutti saprete che cosa sia il WWF, ossia il fondo mondiale per la protezione della natura. Non tutti di voi però conosceranno la federazione mondiale di wrestling, che nondimeno ha la stessa sigla. Sono comunque sicuro che questa somiglianza sia a ragion veduta: il WWF si occupa di proteggere gli animali, la WWF si occupa di quegli animaloni che sono comunemente chiamati lottatori di wrestling (o di catch). Visto che la somiglianza c'è?

Come avrete già capito questo titolo è un seguito, propone infatti la grande avventura europea dei bestioni wrestlisti, tra cui Holk Hogan e Ultimate Warrior. La lotta a suon di mosse ultraproibite avverrà in varie località europee, e finirà, per gloria patria, a New York presso il Madison Square Garden, contro la coppia detentrice del titolo, la tenebrosa "Legion of Doom". Le caratteristiche specificate sono oltre sessantadue mosse individuali per ogni lottatore, e la possibilità di gioco a due in squadra o uno contro uno. Sarà inoltre possibile l'azione simultanea di quattro lottatori, che nel corso della lotta riceveranno dai loro allenatori urlacci vari di incitamento. Naturalmente i lottatori sono presi dalla realtà, e nel gioco troverete una scheda di informazioni varie per ognuno. La grafica, come si vede dalle diapositive, è nel classico stile prospettico con il ring al centro della schermata: a giudicare dalle dimensioni non è previsto lo scorrimento. Comunque sia, l'uscita è





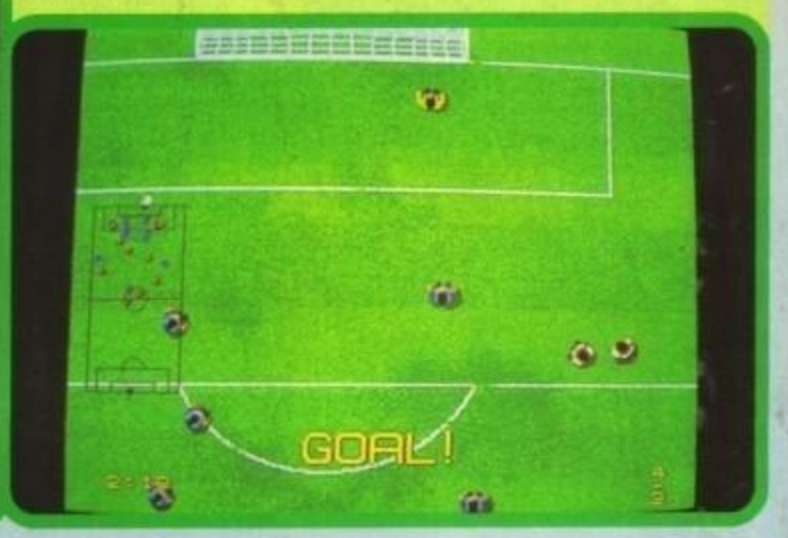


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL

Ah, rieccoci: siamo di nuovo nel regno del pallone a spicchi bianconeri, quasi un amuleto per la Juve; intendiamoci: non sono particolarmente tifoso di calcio, stavo solo sproloquiando. Ad ogni modo, la Ocean sta per lanciare sul mercato un nuovo calcio (un morto e dieci feriti: battuta idiota) con un nome astutamente... anonimo (ancora non definitivo). Come unica fonte di informazioni abbiamo quattro diapositive, che ci mostrano due visuali diverse: una in prospettiva laterali e una dall'alto. Facciamo subito un paio di paragoni: Emlyn Hughes per la visuale prospettica, e Kick Off per quella aerea (che siano state riciclate le routine di quell'Adidas Championship Football annunciato un paio d'ani addietro e in effetti mai uscito? NdMax); l'ultima similitudine è rafforzata dalla miniatura del campo sovraimpressa che mostra le posizioni dei giocatori e della palla. Da quel poco che si capisce, non dovrebbero esserci particolari sezioni gestionali, altrimenti le avrebbero fotografate, non pensate? (Non ne sarei così sicuro...) E se volete sapere quando uscirà, beh, proprio non lo sappiamo; ma tenete duro, prima o poi potrete mettergli il joystick addosso.



OCEANICAMENTE...

Chiusa qui la carrellata con immagini procediamo con le anteprime puramente testuali, partendo da Robocop 3... Ma che razza di anteprima sarebbe? Non sappiamo forse che Robocop 3 per Amiga è già uscito da tempo? Certo, certo, ma stavolta stiamo parlando di Robocoppe terzo per lo scatolone di diodi e transistor, il vecchio Picci. Adunque, er gioco ce sta in quattro fasi con grafica 3D solida: nella prima siete al volante di una Opel Omega autopattuglia del futuro (quella di Robocop 1, per capirci) e dovete speronare un camion zeppo di delinquenti finche si sfascia e si fa la bua: non l'abbiamo già visto in Robocop 1? Nella seconda scena dovete entrare in un palazzo per liberare gli ostaggi e far macedonia di criminali; nel terzo dovete abbattere elicotteri e carri armati con la vostra aeroturboslitta, e nella quarta vi trovate contro lo schifido ED 209 V2.0. Insomma, è identico alla versione Amiga, con la differenza che su un 486 avrete un'azione così fluida che il monitor rischierà di liquefarsi. Tra pochissimo sui vostri monitor!

Sempre in tema di seguiti ne è annunciato uno anche per gli Addams, l'uscita non dovrebbe comunque avvenire prima del prossimo anno. Sempre per quel periodo si parla anche di un rivoluzionario golf tridimensionale che dovrebbe rappresentare un nuovo modello per questo genere di simulazioni. Nessuna notizia invece sulle sorti di Sleepwalker, del quale abbiamo già pubblicato un paio di foto all'interno di una voce di corridoio. Chiudiamo con un'ultima notizia rassicurante, vi ricordate di Liquid Kid e Snowbros (trattati in anteprima ormai un annetto fa)? I progetti non sono stati infatti soppressi, la programmazione è affidata alla sezione francese della Ocean e sembra destinata ad avere presto un termine. Con questo è veramente tutto.

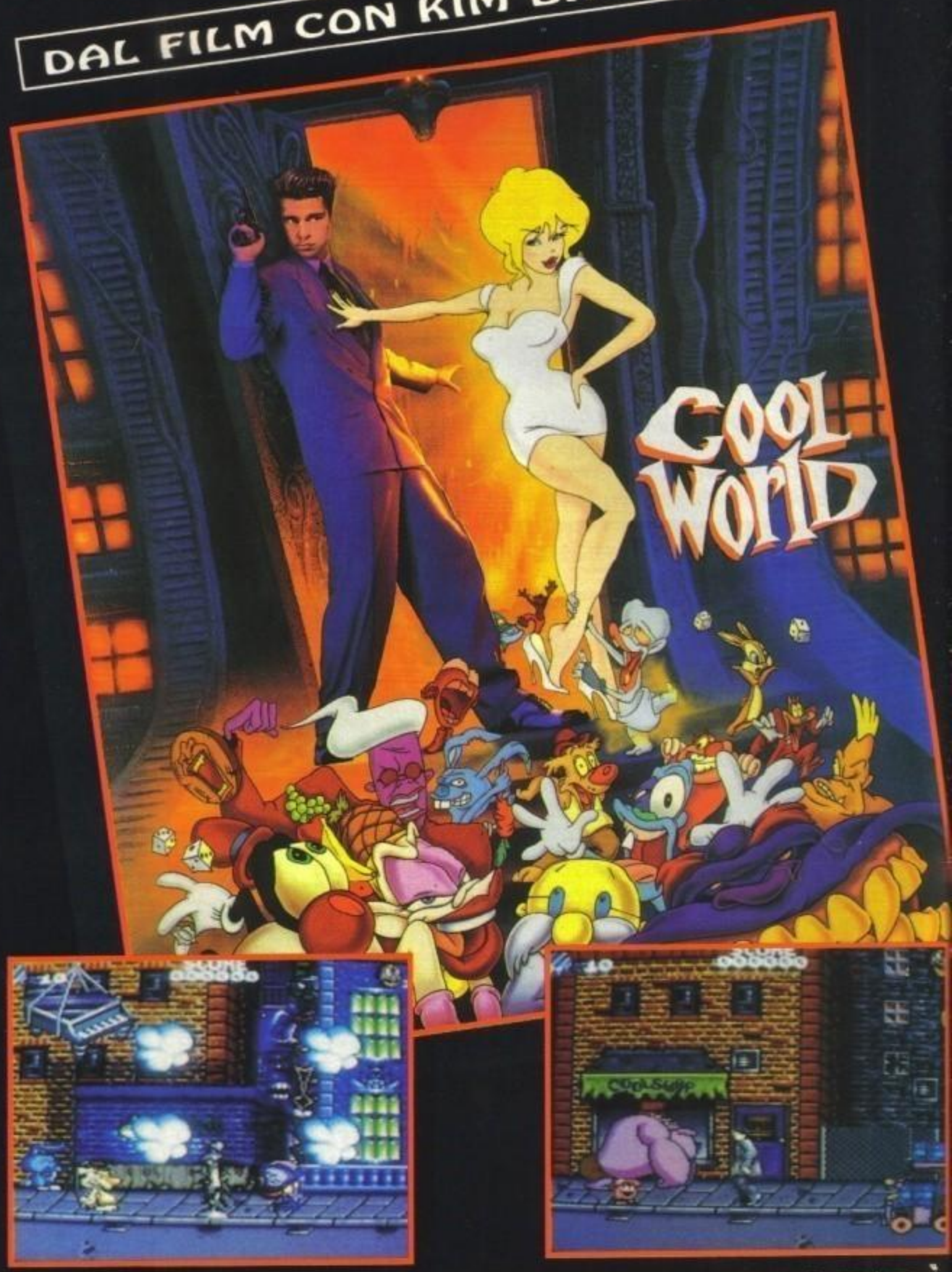
W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAL FILM CON KIM BASINGER



HOLLI LO FAREBBE SE POTESSE ... E LO FARÀ

LA TERRA DEI CARTONI ANIMATI É IN SUBBUGLIO!

Pubblicando un suo fumetto Jack Deebs ha deliberatamente creato un universo parallelo popolato dai curiosissimi DOODLES.

Nei panni di Jack vieni catapultato a COOL WORLD e sedotto da una Doodle vamp... HOLLI.

Scherzi e gags fanno da sfondo alla tua avventura e vieni continuamente sballottato fra il mondo reale e quello dei cartoni animati di Cool World.

Ma Holli ha un sogno: perdere la sua identità di Doodle e diventare una donna per poter finalmente conquistare il cuore di Jack!

UN SOGNO CHE POTREBBE DISTRUGGERE ENTRAMBI I MONDI!

C64
AMIGA
PC

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ma chi sono gli Antenati?

Ma volete mettere? Una serie di famiglie medio-borghesi impigrite dalle mille comodità, alle prese con problemi di buon vicinato, burocratici e economici. Ma chi li vuole! Ed ecco che a mettere le cose a posto arrivano Joe & Mac...

Probabilmente, qualcuno di voi avrà visto nascosto in qualche sala giochi di periferia uno dei coin-op meno famosi della Data East: stiamo parlando di Joe & Mac: Caveman Ninja, una specie di pseudo-clone di Ghosts'n'Goblins in chiave cavernicolo-umoristica. Nonostante lo scarso successo, si distingueva per uno schema di gioco discretamente lineare, una grafica pulitissima e un humour davvero apprezzabile: probabilmente questi sono stati i fattori che hanno indotto la Elite (dalla quale continuiamo ad aspettarci la mitica conversione di Winning Run, almeno su PC, eh!) a comprarne i diritti per convertirlo su tutte le macchine presenti sulla faccia della terra, o quasi.

Il gioco in sé, come vi ho già detto, è fondamentalmente un clone a due giocatori di Ghosts'n'Goblins della Capcom: si guidano due intrepidi cavernicoli ninja (da dove arrivi la definizione di ninja non si sa, questi due non sono né agili, né subdoli né tantomeno esperti di arti marziali) attraverso una serie di paesaggi a scorrimento orizzontale infestati da ogni genere di avversari come dinosauri pesantemente fuori scala, trogloditi niente affatto amichevoli e insettoni di ogni modello e cilindrata (per dirla alla Benni). I due sono armati inizialmente di una scorta illimitata di asce da lancio, asce che possono cambiare taglia a seconda di quanto si tiene premuto il pulsante di fuoco; lungo il percorso è poi possibile raccogliere armi extra sotto forma di fiaccole e oggetti contundenti in genere.

Alcune variazioni allo schema di gioco sono rappresentate dagli scontri contro alcuni animali più cresciuti del normale come tirannosauri, triceratopi e via dicendo, a tale proposito volevo ricordare l'esilarante scenetta (presente solo nel coin-op, o almeno così crediamo...) che si presentava alla fine del primo livello: i due giocatori incontrano un piccolo dinosauro, lo malmenano senza problemi et voilà, arriva l'incavolatissima madre di questo, talmente grande da non riuscire a entrare completamente nello schermo (se ne riesce a vedere solo la testa).

Da quello che abbiamo visto, la realizzazione tecnica è più che pregevole: mentre per Amiga queste cose sono all'ordine del giorno per quanto riguarda i platform game e le conversioni da coin-op in genere, non si può dire altrettanto per PC. Joe & Mac su questa macchina infatti rappresenta la cosa più vicina possibile a un miracolo: l'azione è fluida, veloce, lo scroll non ha problemi e, cosa incredibile (ma vera), c'è anche un doppio strato di parallasse (che, per i meno dotti, sta a significare che ci sono due strati di fondale, e si muovono a due velocità diverse per dare l'illusione di profondità) senza scatti o flickerii più o meno fastidiosi! E dire che la versione per Superfamicom era tutta un tremolio... Il primo caso di una conversione di coin-op migliore su PC che su una console? Può darsi, e speriamo che non sia l'ultimo...

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

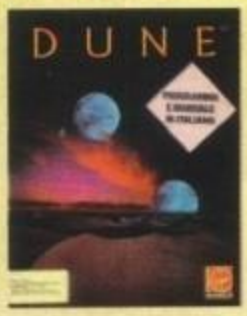
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

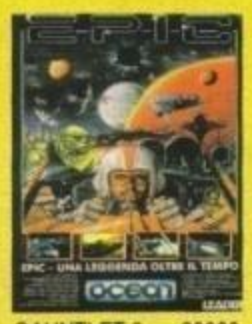
SOFTWARE AMIGA

AMIGA

ADDAMS FAM. ...39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT....49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM....39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W.....69900
ARACNOPH.....49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3....39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST.....39900
BIG RUN 49900
BLUE BOY 49900
BLUES BROT. 39900
BONANZA BR.....39900
CANTON.....49900
CAP. PLANET.....49900
CELTIC LEG.....59900
CHALL. GOLF.....59900



CHAMPION DR. .49900
CHAMP MANGER....49900
CONAN 59900
COOL CROC T...49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK.....49900
CRAZY SEAS. ...39900
CRUISE F..A.C. ...59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING....39900
DELIVERANCE...59900
DEUTEROS.....49900
D/GENERATION.49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900
ELF 39900
EPIC 69900
EUR.CHAMP FO.49900
F1 GP CIRCU. 39900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRE & ICE.....49900
F. VOYAGER.....59900
FIRST SAMUR....49900
FLOOR 13.....69900
FOOTBALL II 59900



GAUNTLET 3 39900
G-LOC 39900
GODFATHER.....49900
GOLDEN AXE 49900
GUY SPY 69900
HARLEQUIN 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS.....39900
KID GLOVES 2 ...59900
K. OFF 2.1MB 49900
KICK OFF 2.....39900
KNIGHT. O.T.....79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGAFORTESS.69900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF ..79900
MYTH 49900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. ..39900
PAPERBOY 2 49900
PARASOL STARS.39900
PINBALL DRE....59900
PITFIGHTER.....39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X.....59900
P.TENNIS T.II 49900
PUSHOVER.....39900
PUZ. GALL 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD.....39900
ROBOCOP III 59900
ROBOZONE.....49900
ROD-LAND 49900
ROLL RONNY 39900
RUBICON.....59900
RUGBY C. 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC 39900
SENSIBLE SO. ...59900
SHAD.DANC 39900
SIMPSON.....39900
SMASH TV.....39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II....79900
SPACE CRUS. 49900
SPACE GUN 49900
SPOT 49900
STARUSH.....59900
STR. MANAG.....59900
STRIKER.....59900
STRUMTRUPP. ..39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
SUPERTETRIS ...79900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER....39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS.....39900
TITUS THE FOX .49900

TOKI 39900
TURTLES II.....49900
ULTIMA VI.....69900
UNREAL.....39900
UTOPIA.....69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II.....69900
WACKY RAC. 39900
WILD WEST 59900
WINTER SPORT49900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIM/ADV

A 10 TANK KILL. 89900
ABAND.PLACES.79900
ATF II 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES .....
CIVILIZATION 89900
CRIME CITY 59000
CRUISE F. CORP.59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH.....69900
F15 S.EAGLE.....79900

F19 S.. FIGHT 69900
FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL..59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA.....89900
KING QUEST V...99900
INTELL.GAMES ..49000
LEGEND 69900
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS59900
M 1 TANK PL. 69000
MIDWINTE.II.....69900
MIG29 SUP.F.....69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL.....69900
POLICE Q.3 89900
POWERM.DATA .33000
RED BARON.....89900
ROBINHOOD.....49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900

WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A.....59900
AIR SEA SUP.....59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL.....59900
FOOTBALL C.....59900
GRANDST.....49900
KIND OF M.III....49900
MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL....39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT...19900
ALTERED BEA. ...19900
ANARCHY.....19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB...19900
DEFEND O.T.C...19900
D.DRAGON II.....19900
DRAGON NINJA.19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP.19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND.....19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ...19900

TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED...19900
VENUS 19900
VOYAGER.....19900
WINNING TACT..19900

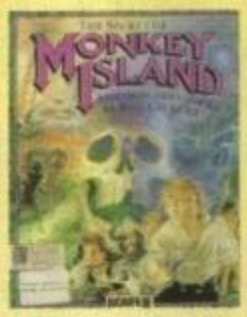
ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

OFFERTISSIME SOFTWARE AMIGA

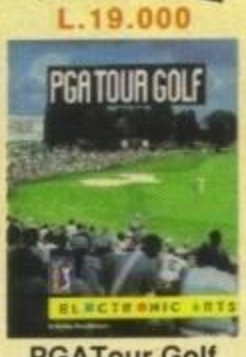


Monkey Island
~~L.69.000~~
L.39.000

PIT FIGHTER
~~L.29.900~~
L.19.000

Chuck Yeager
~~L.69.900~~
L.29.000

Hudson Hawk
~~L.29.900~~
L.19.000



PGATour Golf
~~L.69.900~~
L.29.000

SKI or DIE
~~L.69.900~~
L.29.000

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 569000
AMIGA 500 Plus ...620000
AMIGA 600 535000
A590 HD30Mb 879000

A601 esp &Mb 139000
A570 lettore CD 659000
1084 S Monitor.....455000
1085 S Monitor.....435000
1960 VGA Colori ...730000
A 2320 Interlacer...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT.....550000
Janus AT.....790000
A 2300 Genlock 299000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti.....69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante **B/N**
L.299.000

MPS1550 stampante a **COLORI**
L.399.000

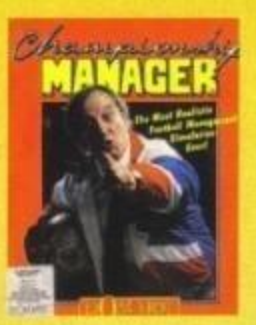
IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

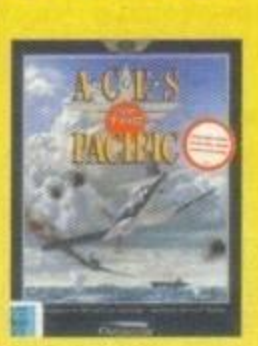
MPS1270 stampante **INKJET**
L.255.000

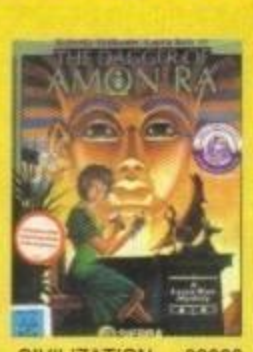
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE MS-DOS



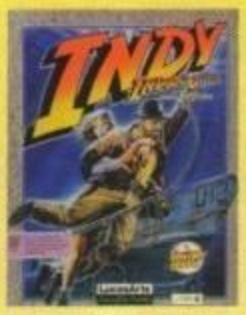




MS-DOS

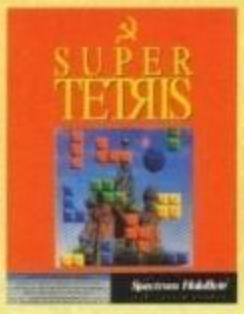
ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3.....39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE.....59900
BLOODWICH.....69900
BLUSE BROTH..49900
BUSHBUCK 89900
CAL.GAMES.....69900
CHAMP.MANAG.59900
CHESS CH.....69900
CLIK CLAK.....49900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION....99900
COOL CROCK.T.49900
CONAN CIMM.....69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. .59900
D/GENERATION.79900

DELUX STR.P.II..59900
DEATHBRING.....39900
DOUBLE D. 3 49900
DYLAN DOG.....49900
DRAGON'S L.II ...99900
DRAGON'S L.E...79900
DUCK TALES.....49900
EPIC 79900
EUROP CHAMP. 79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13.....79900



GAZZA II 39900
GOBLIINS 69900
GODFATHER.....59900
GODS.....49900
GOLDEN AXE.....49900
GUY SPY 79900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK 69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II.....49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS 69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS.....59900
MEGATRAVEL.II.69900
MILLEMIGLIA.....69900.
OBITUS 79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER.....39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS.39900
P.TENNIS T 2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R. 69900
ROLLING R. 39900
SARGON V 69900
SPACE 1889 69900.
S.SPACE INV.....39900
SPACE ACE II.....89900

SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900
STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI 59900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.....79900
T.SIMPSONS 49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX .49900
UMS II 79900
UNREAL.....59900
VOLFIELD.....39900
W.BEAMISH.....99900



W.G.HOCKEY.....69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS...39900
WRATH O.T.DE..69900
WWF WRESTL ...49900.

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
A10 TANK K. 89900
B.A.T. 59900
BATTLECHE. 2...69900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES.....69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR..99900
CENTURION.....69900

CIVILIZATION....99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B. 69900
EYE O.T.B.II.....69900
EPIC 79900
F117 NIGHTHA...89900
F14 TOMCAT.....59900
F19 STEALTH F..99900
FALCON 3 109900
GUNSHIP 2000...89900
HARPOON 1.2....79900
HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INDIANA JONES4....99900
INT.SPORT CH...69900
JETFIGHTER II...79900
KINGS Q. V 99900
LOOM 69900
L.S.LARRY III.....99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV 59900
MANIAC MANS...69900
MARIO ANDRET.69900
MEGATRAVLER.69900
MONKEY ISL.2 ...89990
MIG29 S.F. 79900
M.U.F.TALES.....99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9 99000
PACIFIC ISLAND 79900

PERSONAL PRO 79900
RED BARON.....99900
ROBINHOOD 49900

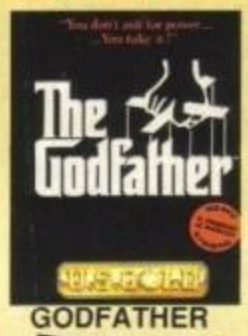
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SHANGAI 2 79900
SHUTTLE 99900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH.....89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV.....89900
SIM ANT 89900
STARFLEETI 59900
STAR TREK.....79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS. ...69900
TV SPORT BOX..69900
ULTIMA UNDER. 89990
ULTIMA VII.....89900
VENGEANCE.....79900

WORLD TENN.CUP..799000
WING COMM 59900
WING COMM.II ...79900
WING SEC.M I 39900
WING SEC.M II ...39900
WING SPEECH...39900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR...69900
AWARD WINN. 59900
OYLES BOOK.....99900
PC GAME COMP.69900
SOCCER STAR ..49900
ULTIMA TRIL. 89900
WING COMM.LUX..99900

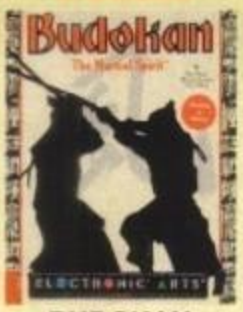
SIMPSONS
~~L.49.900~~
L.29.000



GODFATHER
~~L.39.900~~
L.29.000

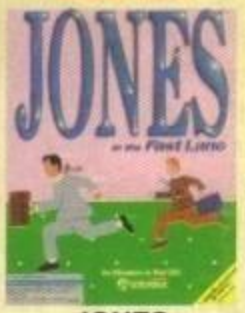
BARDS TALE III
~~L.39.900~~
L.29.000

PIT FIGHTER
~~L.39.900~~
L.19.000



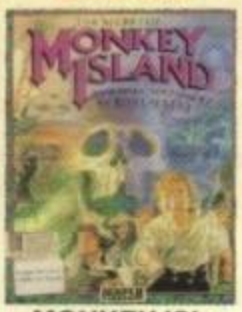
BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000

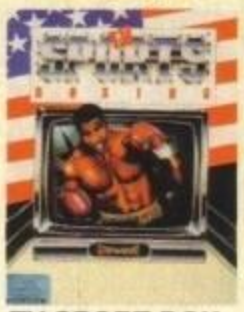


JONES
~~L.59.900~~
L.39.000

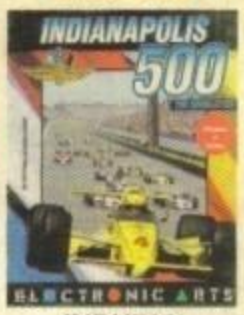
STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000



MONKEY ISL.
~~L.80.000~~
L.39.000



TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000

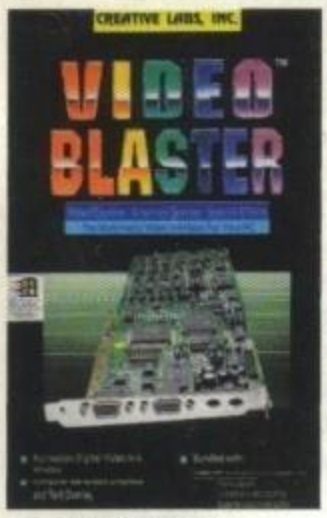


INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

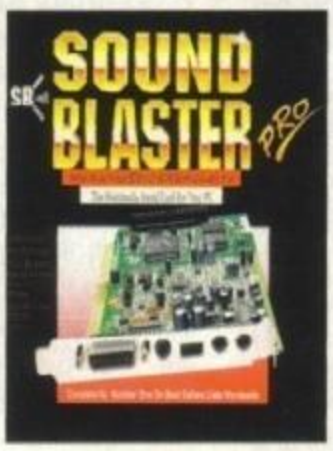
TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**



CREATIVE LABS Inc.



VIDEOBLASTER.....599000
Sound Blaster Pro II Basic.....269000
Sound Blaster Pro II + Midi.....340000
Sound blaster Multimedia personal Kit.....990000
(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)
Sound blaster Multimedia Business Kit.....1050000
(Sound blaster pro + CD Panasonic + works + creative sounds + maromind +selectware + bookshelf +sherlock holmes)

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per corrispondenza
TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

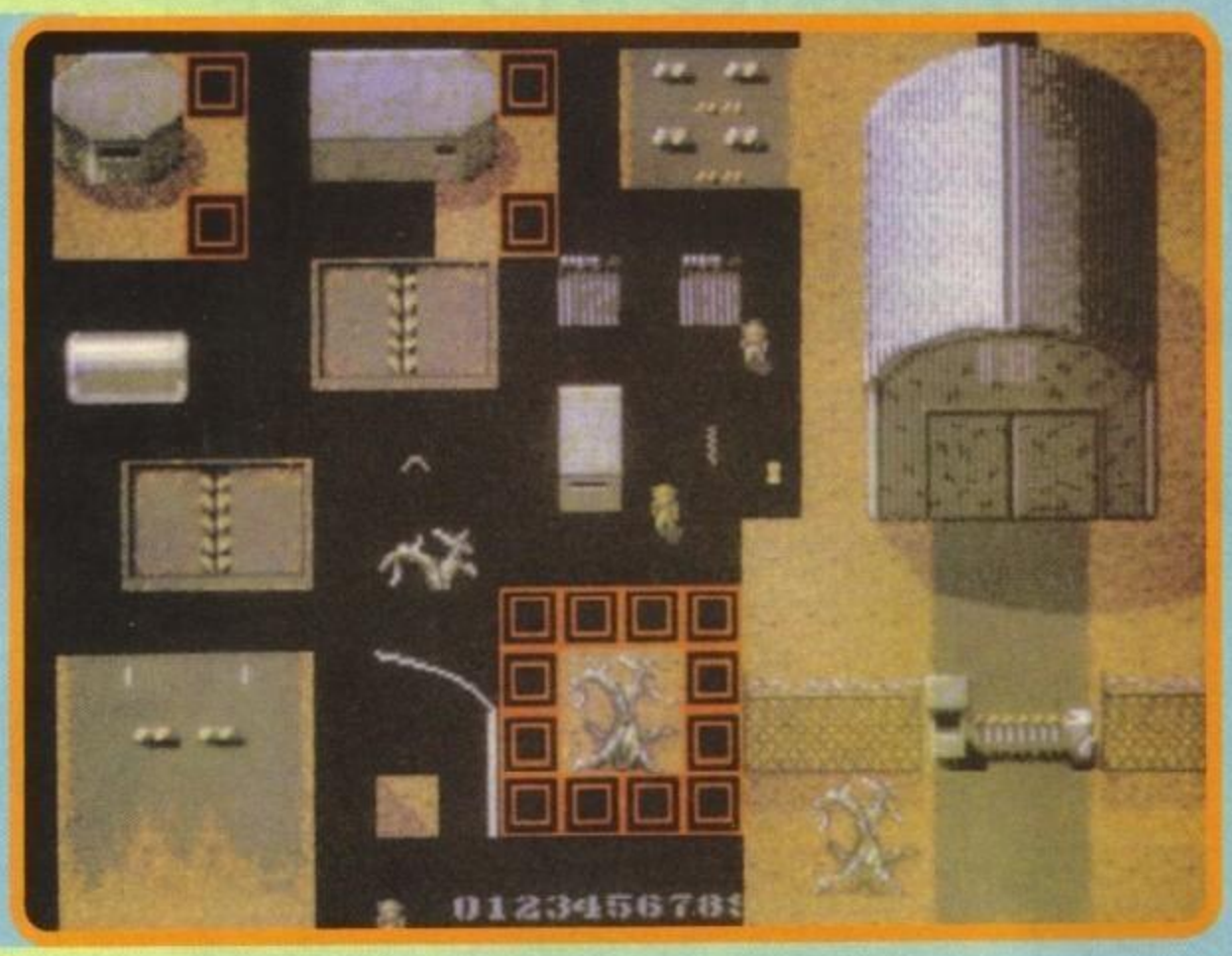
SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nonostante i suoi due ultimi hit stagionali (Sensible Soccer e Wizkid) siano tuttora ai vertici di tutte le classifiche di vendita europee è già tempo per un nuovo futuro campione d'affacciarsi alla ribalta... Come già preannunciatovi qualche mese addietro la nuova fatica dei geniali Sensible Software si chiama Cannon Fodder, abbiamo per l'occasione intervistato il carismatico John Hare per saperne di più.



A COLPI DI SENSIBILI CANNONATE...

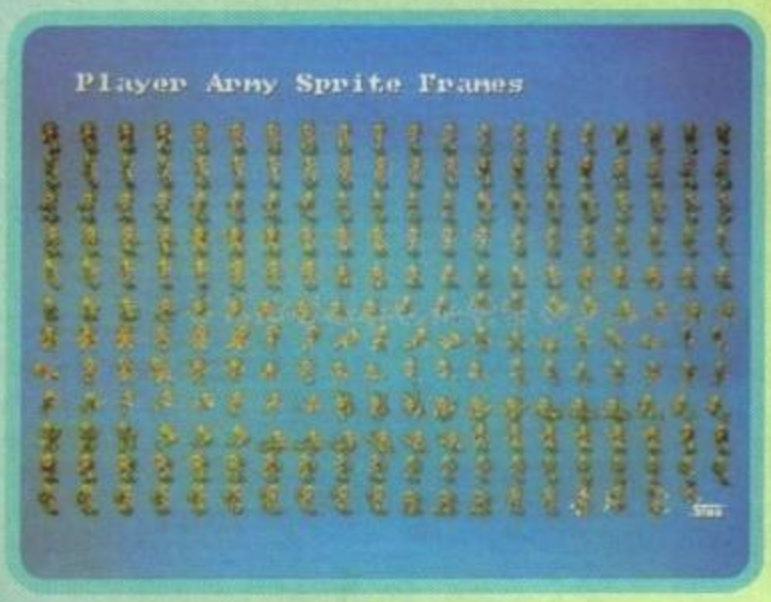
- Max: Ciao John, grazie molte per essere con noi e cominciamo subito da una breve descrizione del gioco, visto che ancora non se ne sa molto.
- John: Il concetto di base di Cannon Fodder è che voi siete il comandante di una squadriglia di truppe speciali alle prese con tutta una serie di missioni nelle quali dovrete salvare degli ostaggi, fuggire da alcune locazioni oppure distruggere determinati obiettivi. Ci sono trenta differenti missioni suddivise in cento livelli, e in più esistono anche delle fasi nascoste.
Voi comandate le vostre truppe che possono essere suddivise in piccoli plotoni e quindi collocate sul campo di battaglia. A vostra disposizione avrete elicotteri, bazooka e mezzi cingolati per agevolarvi nella vostra impresa. Potrete infatti caricare i vostri uomini sugli elicotteri, lasciare mine esplosive sulla vostra strada, lanciare granate, sparare col mitragliatore... e il tutto sarà in funzione del livello d'abilità di ciascun personaggio, livello che andrà crescendo di missione in missione. Avrete così ben presto a disposizione sia soldati più allenati e affidabili sia reclute senza esperienza alle quali non conviene affidare incarichi particolarmente delicati (e tantomeno la guida dell'elicottero, sempre che non desideriate schiantarvi contro una qualche sequoia secolare...).
L'azione sarà prevalentemente arcade, anche se con un'elevatissima componente tattica, dal momento che il posizionamento dei vostri uomini e la corretta scelta di tempo saranno fondamentali per il perseguimento dei vostri obiettivi. Potrete inoltre nascondervi dietro alle piante pronti per giocare la carta sorpresa, saltando fuori all'improvviso, anche se vi conviene sempre assicurarvi che si

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

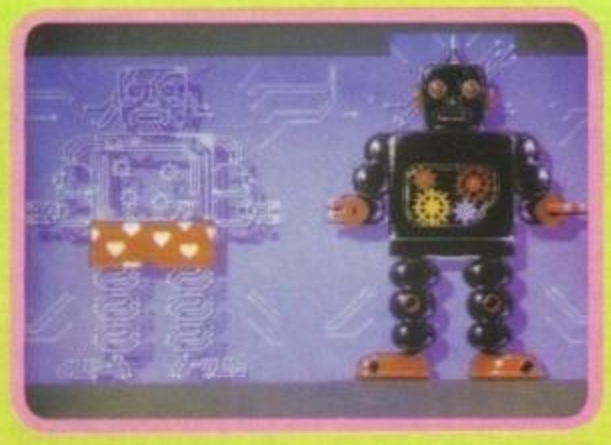
stia effettivamente avvicinando un vostro nemico, prima di far saltare per aria un vostro compagno innocente.
Nel gioco saranno inclusi degli spettacolari effetti di parlato digitalizzato, sullo stile di MegaloMania, sarà possibile giocare in due contemporaneamente e un sacco di altre cose ancora che stiamo definendo in questi ultimi giorni.
- Max: Quando dovrebbe essere disponibile nei negozi?
- John: Possibilmente nei primissimi mesi del prossimo anno.
- Max: Ocean, Renegade, Virgin... Come mai ogni vostro nuovo gioco viene pubblicato da un'etichetta differente? E' questa una politica che manterrete anche in un prossimo futuro?
- John: Quando è fallita la Mirrorsoft, un'annetto addietro, avevamo già firmato un contratto per quattro titoli allora in lavorazione. Ti puoi benissimo immaginare gli effetti negativi che questo ha comportato sulle nostre strategie. Da quel momento in poi abbiamo deciso di trattare separatamente ogni singolo progetto, almeno fino a quando qualche d'uno non ci proporrà uno di quei contratti che non si possono rifiutare!
- Max: Potresti riassumermi brevemente che cosa ne pensi delle console, pirateria e CD...
- John: Credo che le console avranno un ruolo di primo piano per almeno un paio d'anni. Secondo il mio parere sono nel complesso sopravvalutate, dopotutto sono solo un tipo differente di hardware e sono i giochi quelli che contano.
La pirateria è una triste realtà, difficilmente riusciremo a sgominarla del tutto.
Il CD rappresenta indubbiamente il futuro, credo comunque che ci vorranno ancora un paio d'anni prima che raggiungano una diffusione sufficiente da giustificare i grossi investimenti che questa tecnologia richiede. Se adeguatamente sfruttata potrebbe in ogni caso rivoluzionare il mondo dei videogiochi.
- Max: Sensible Soccer è stato da molti definito come il miglior gioco calcistico di tutti i tempi (anche se ancora attendiamo Kick Off 3). Pensate che potreste realizzarne un seguito?
- John: Sì, è un'ipotesi. E in quel caso sarebbe semplicemente sensazionale!
- Max: Una cosa curiosa è che sempre la Virgin dovrebbe pubblicare nel corso dei prossimi mesi un gioco che sembrerebbe essere molto simile al vostro, Rookies. Cosa mi puoi dire al riguardo?
- John: Non conosco granché di Rookies, è in ogni caso singolare che sia proprio la Virgin a pubblicarlo, posso dirti che il nostro contratto è stato firmato in un secondo tempo e che comunque, almeno visivamente, il nostro Cannon Fodder sembra migliore.
- Max: Un'ultima domanda prima di chiudere. So che state lavorando anche sul seguito di MegaloMania, c'è qualche altro progetto che bolle in pentola?
- John: Esatto, ma MegaloMania II non sarà disponibile prima della prossima primavera.
Al momento stiamo completando la versione riaggiornata di Sensible Soccer (della quale vi ho già parlato nella preview della Renegade del numero scorso, ndMax), una sua conversione per SuperNes e anche un nuovo progetto, ancora segreto, sempre per questa macchina. Al momento è tutto quello che ti posso dire.
- Max: Ok, grazie ancora per l'intervista...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SAMURAI

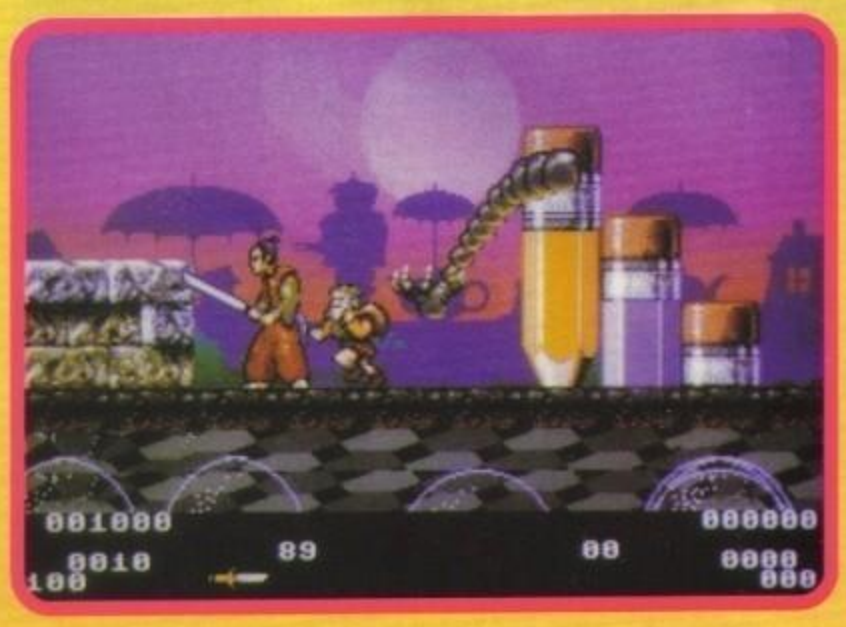
•ATTO SECONDO•

Favoloso! Il samurai è ancora tra noi, più bello di prima, più incavolato di prima, più forte di prima, pronto per farci impazzire più di prima!

Ricordate First Samurai? E' stato uno degli ultimi titoli pubblicati dall'ormai defunta Mirrorsoft più di un anno addietro, ed è stato, almeno fino ad oggi, anche l'ultimo lavoro disponibile sul mercato della Vivid Image, già autrice in precedenza di grossi successi come Hammerfist e Time Machine
I più esperti sapranno anche che alla programmazione di ciascuno dei succitat i

prodotti si nasconde una vecchia conoscenza di tutti coloro che qualche anno fa smanettavano allegramente sul Commodore 64: Raffaele Cecco, divenuto famoso per i due episodi di Cybernoid e una manciata di altri lavori d'ottima fattura (vedi Stormlord).
Cominciami quindi con un'importante precisazione preliminare: nel caso di Second Samurai non si tratterà di un semplice e banale seguito con qualche scenario diverso, qualche mostro diverso o qualche mossa in più. Sarà, per dirla chiara, un seguito con la "S" maiuscola, un lavoro a lungo studiato e pianificato fin nei minimi dettagli. I nove mesi impiegati finora per realizzare la struttura portante del gioco sono già più che sufficienti a darci quest'idea, ma neanche i più scettici devono dimenticare che quando si ha un predecessore alle spalle se ne possono analizzare direttamente pregi e difetti con tutta calma.
In effetti quello che appariva come uno dei peggiori nei del gioco era l'eccessiva lunghezza dei livelli, dovuta peraltro a molteplici fattori. Primo fra tutti il fatto che bisognava raccogliere una serie di oggetti sparpagliati per lo scenario spesso lontani diversi minuti, complici i combattimenti durante il tragitto (per quanto mi riguarda erano un divertimento unico, casomai, il modo in cui verranno usati (questo punto è ancora un po' oscuro, ma è chiaro che non dovrete certo limitarvi a raccogliere tutto e poi lasciar fare a "lui"...). Un altro dettaglio importante

sarà la suddivisione in stage (due o tre, a seconda dei casi), giusto per spezzettare a dovere l'eccessiva lunghezza dei singoli livelli.
Risolti almeno sul piano teorico questi difetti, è venuto il momento dei miglioramenti effettivi di cose già buone. A cominciare dall'introduzione del secondo giocatore (mi sembra già di sentire Max gridare: "Evvivaaa!". Io urlo semplicemente: "Hurra!). Tutti sappiamo quanto possa essere infinitamente più divertente giocare in due contemporaneamente e da questo punto di vista sembra che sarà lasciata piena libertà di azione ai contendenti, quindi anche la possibilità di inscenare un round di uno contro uno in pieno gioco. Nel caso comunque che si decida di collaborare le ricompense potranno essere grandi: ad esempio si potrà superare un abisso altrimenti invalicabile semplicemente montando uno sull'altro e saltando quindi da un punto più elevato.
Attualmente i particolari di gestione dello scroll sono ancora in fase di sviluppo,



ma giustamente a lungo andare annoiano). Il secondo motivo era effettivamente la grandezza dello scenario a scrolling multidirezionale (tenuto conto che bisognava andare avanti e indietro più di una volta, poi...).
Ma il rimedio è già stato architettato: prima di tutto gli oggetti necessari alla soluzione dei livelli non saranno più così lontani da raggiungere. Sarà molto più importante,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma appare chiaro che si tratterà di scegliere tra due possibilità. 1: un personaggio è più importante dell'altro e lo scroll è tutto incentrato sui suoi movimenti. 2: il personaggio leader è quello che si è comportato meglio nell'ultimo stage o ha raccolto più punti o cose del genere (tale scelta è forse preferibile perché accende lo spirito di competizione tra i due).
Cambiamenti significativi saranno apportati anche sul fronte mosse offensive e armi. La semplice spada di First Samurai sarà dunque ancora presente ma non sarà la sola arma del gioco. Lungo il cammino, infatti, ne troverete altre e il bello è che potrete portarle tutte con voi e decidere di volta in volta quali usare. Saranno presenti inoltre alcune mosse segrete ottenibili ripetendo certe azioni diverse volte: ad esempio, dopo tre o quattro calci consecutivi il vostro samurai potrebbe stupirvi con un potentissimo calcio volante!
Un altro dettaglio finora preso in considerazione solo in giochi molto più stipati di parametri (tipo giochi di ruolo) sarà determinante ai fini della prosecuzione delle vostre peregrinazioni: un personaggio con tanta esperienza riuscirà a saltare più in alto di uno con meno esperienza. Quindi scordatevi l'idea di raggiungere con un salto solo quella sporgenza lì in alto se prima non avete fatto tutto quello che c'era da fare più in basso (in fin dei conti si tratta di una ricerca esasperata della progressività di gioco).
Una cosa che invece vi stupirà di sicuro sarà la stranissima ambientazione dell'avventura. La collocazione temporale varia continuamente a seconda dello scenario e si possono osservare nello stesso gioco luoghi completamente "fuori di testa" a pochi passi da luoghi immersi in un epoca antichissima o nel più lontano futuro. Un simile minestrone è indubbiamente un pochino sconcertante, ma la cura che è stata posta nel realizzarlo sembra essere in grado di tranquillizzare qualsiasi mente appena scioccata.
Aggiunte varie a parte, il risultato grafico l'abbiamo potuto assaggiare su un dischetto

pervenutoci in redazione e contenente un demo giocabile. Gli effetti sonori erano ancora quelli del primo Samurai, ma è un dettaglio in via di sviluppo. Spiccava invece un buon uso del parallasse in buona parte delle schermate e, soprattutto dei fondali animati con, ad esempio, lune e soli in in rotazione orbitale (nessuna foto può anche soltanto rendere l'idea di un simile effetto). I frame di animazione del personaggio principale sono apparsi più numerosi, soprattutto nelle mosse offensive, un filo meno immediate, ma piuttosto "progressive". In definitiva l'assaggio è stato più che buono, e aspettiamo solo di vederlo altrettanto fluido quando ci sarà molta più grafica su schermo.
Arrivati a questo punto non ci rimane che segnalarvi la data d'uscita, inizialmente prevista per Natale, che dovrebbe slittare al prossimo Marzo. E' invece ancora un mistero sotto quale etichetta il gioco si renderà disponibile, ma l'annuncio dovrebbe comunque avvenire in tempi brevi.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

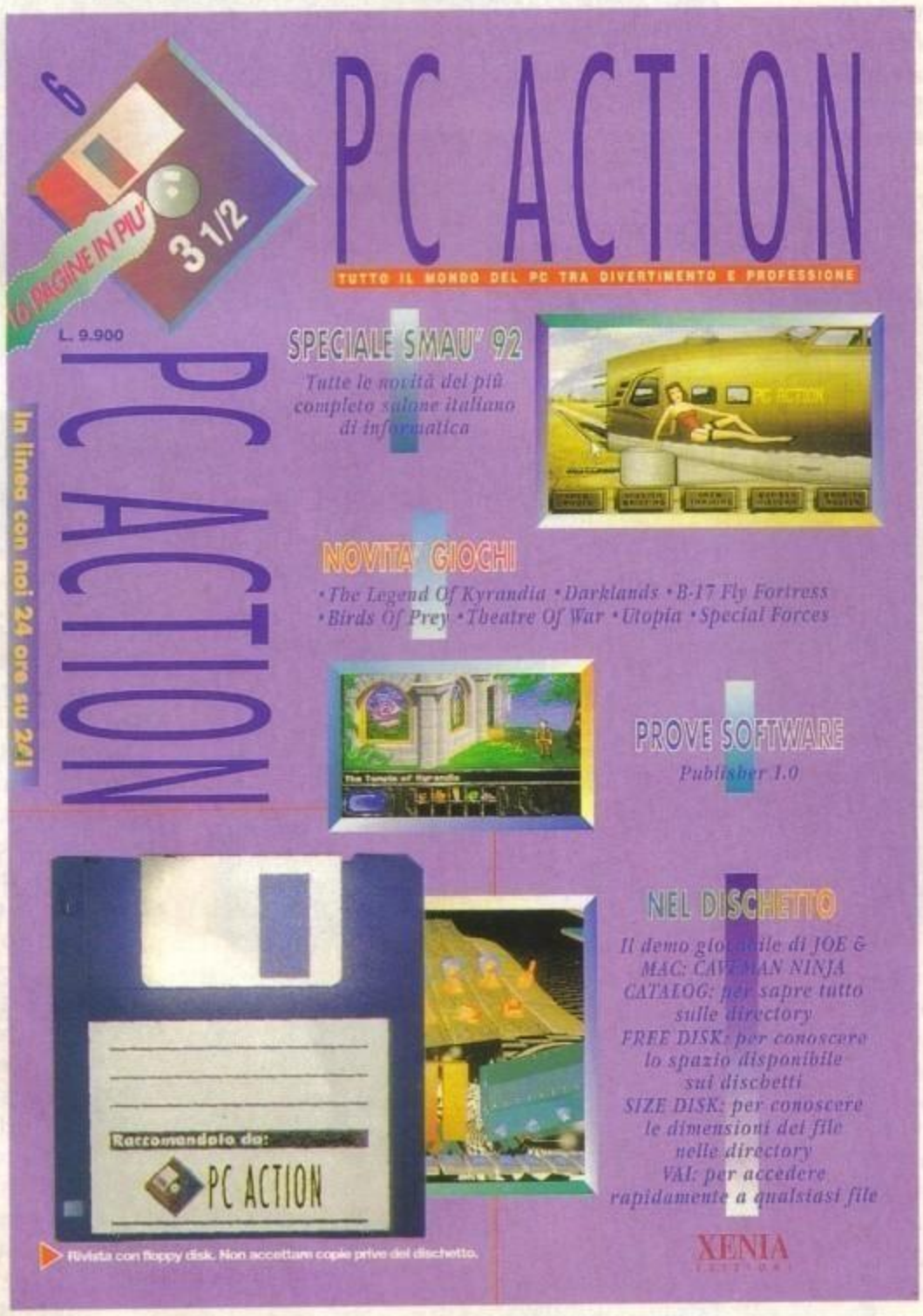
http://www.oldgamesitalia.net/

SE HAI UN PC *Corri* IN EDICOLA TROVERAI LA RIVISTA CHE FA *per Te* A SOLE L. 9.900 CON *Dischetto* DA 3 1/3

USA E CONSIGLIA

SOFTWARE HOBBY

PC NOVITA'



SOFTWARE RELAX

PC CONFRONTO

ISTRUZIONI

TIPS

COME SI FA

Tutto su:
GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

POSTA

PC HARDWARE

ASSISTENZA TECNICA

ELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAL FUTURO AL PASSATO CON RAPSODIA IN BLU

Vi sparo un nome: Battle Isle. Se vi dice qualcosa siamo già a buon punto, per chi invece non lo ricordasse, specificheremo che si trattava di un interessante gioco strategico ambientato nel futuro, che univa una giocabilità immediata a un'ottima grafica su video. Visto il buon successo di vendite ottenuto, la Blue Byte ha deciso di sfornarne a breve scadenza un legittimo successore...

Vi dico subito che la differenza principale risulta essere l'abbandono del lontano futuro come ambientazione di sfondo per occuparsi di eventi storici reali, precisamente della prima guerra mondiale. I "duri" del ramo sapranno che la produzione di giochi strategici dedicati ad essa non si può certo definire fluviale: ogni contributo è dunque apprezzato.

Chiarito tutto, iniziamo con le presentazioni: mi chiamo Bond, James Bon... no, così non va. Da capo: il gioco si chiamerà Historyline 1914-1918, e ha richiesto la consueta ricerca storica e tecnologica, i cui risultati si possono vedere su schermo e sul manuale, che si annuncia discretamente poderoso. Come struttura dovrete attenervi scrupolosamente alla realtà: ad esempio all'inizio della guerra (1914 inoltrato) il giocatore dovrà arrangiarsi senza carri armati, dato che questi furono introdotti solo nel 1916, a circa metà guerra. Allo stesso modo nel corso della simulazione verrete tenuti costantemente aggiornati sullo sfondo storico, e avrete via via a

disposizione armi sempre migliori, ma sempre e solo quando diventarono effettivamente disponibili nella realtà. Al giocatore sarà inoltre richiesta attenzione alle situazioni climatiche (combattere in inverno non è come in estate) e alle condizioni del terreno, che, come sempre, limitano o esaltano in maniera differenziata la mobilità delle varie unità belliche. Parlando di unità belliche, ne sono previste oltre cinquanta, tra le quali anche il megacarro A70 che sembrava un bunker su ruote, e di cui si costruirono solo venti unità. Una nota particolare riguarda poi i combattimenti, non più semplicisticamente rappresentati sulla mappa, ma facendo ricorso a spettacolari sequenze animate tridimensionali.

Il gioco può essere giocato contro il computer stesso o contro qualche umano, e la scelta della nazione pilotabile è libera. Del lavoro ci sono pervenute parecchie foto che ne mostravano tutti i diversi aspetti: sequenze storiche, mappa strategica, combattimento... e da quanto si capisce, il gioco conterrà un archivio delle armi a disposizione del giocatore, con tanto di foto digitalizzate "d'epoca". Ci è stato inoltre fornito anche un demo grafico per PC MCGA, che metteva in evidenza diverse scene di intermezzo animate piuttosto carine. Il pezzo forte, come già detto, sono sono le scene di combattimento: alla Blue Byte le dichiarano in stile con Wing Commander, e vi assicuro che l'esagerazione è solo parziale: a parte imperfezioni prospettiche, gli sprite si muovono, si gonfiano e si rimpiccioliscono notevolmente, con un notevole effetto grafico mai visto prima in un simulatore bellico. Altra cosa: dalle immagini si capisce che il controllo avviene (anche) via mouse. L'uscita del gioco è prevista per il tardo 1992, probabilmente per il solo PC, di cui non è stata ancora specificata l'esatta configurazione.

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

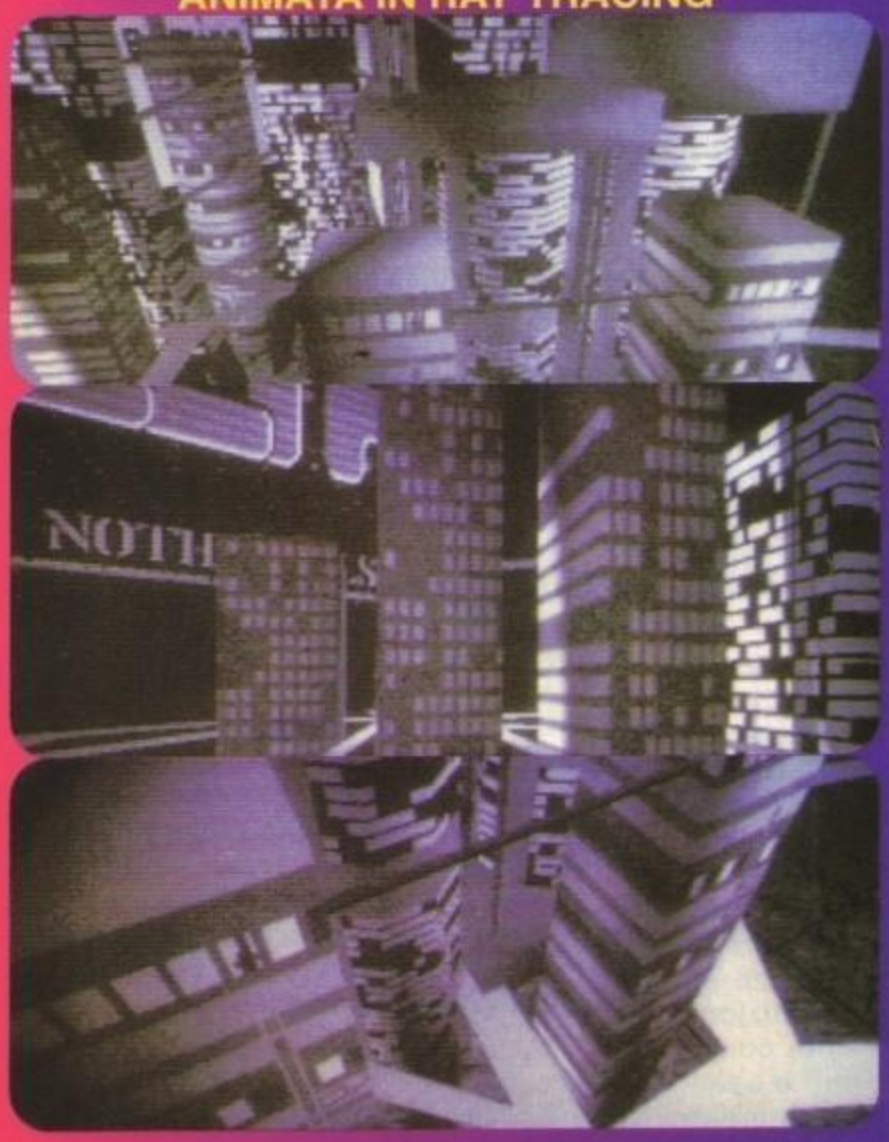
mai dire NEVER...

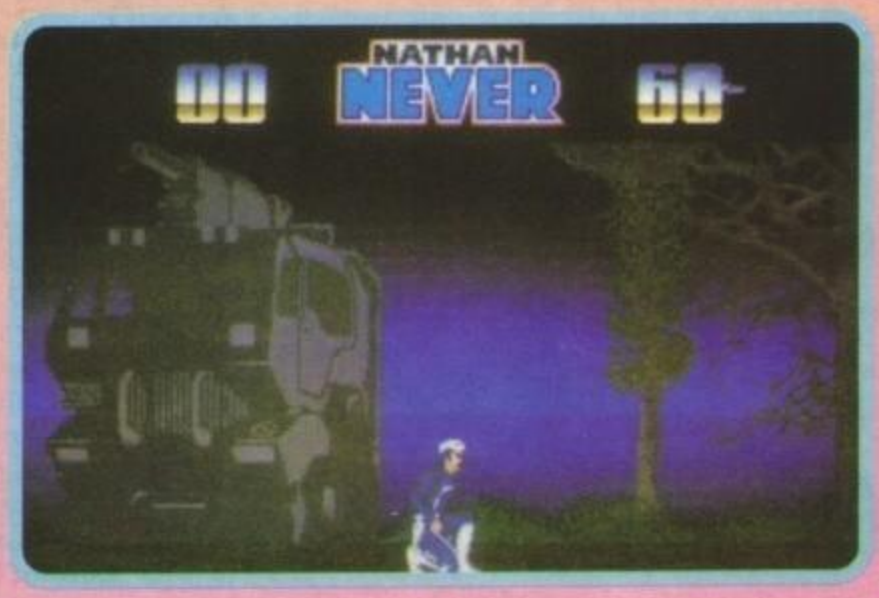
**Smau '92, domenica mattina, ore 11.00.
Invito allo stand Softel
per la presentazione di Nathan Never...**

Nonostante la presenza di un ricco buffet che avrebbe potuto distrarci da quella che era la vera motivazione della nostra "visita di cortesia" (con la sola eccezione d'una confezione di salatini che sgranocchiavo mentre carpivo informazioni dal programmatore), siamo passati subito al dunque. Volete sapere il perché? E' presto detto! Visto che, avendo conosciuto prima Marco Genovesi (grafico) e poi Emanuele Viola (programmatore) e, avendo soprattutto visto girare Nathan Never sull'Amiga, il mio senso del dovere ha sopraffatto gli altri cinque e mi sono impiantato lì davanti al monitor, cominciando a guardare storto chiunque tentasse di sgraffignarmi il joystick dalle mani (se invece vogliamo dire la verità diciamo allora che Nathan Never mi ha attratto fin da subito...). La prima impressione è stata infatti decisamente favorevole, soprattutto considerando quello che mi ha detto Marco su questo demo giocabile, ancora ampiamente incompleto, nonostante in avanzata fase di sviluppo.Dunque, concluse le presentazioni del caso, sono cominciate le prime domande tecniche mentre stavamo visionando il demo: qual'è il numero di colori e quello dei livelli di parallasse (com'è strutturato il gioco lo si vedeva già da sé). Le risposte hanno subito colto nel segno: "... i colori sono trentadue, ma grazie ad un nuovo "trucchetto" possiamo sfruttarne, in alcuni punti, addirittura il doppio di quelli della palette Amiga...". "Come, come?", ho ribattuto subito io? E Marco mi ha risposto: "Non tutti contemporaneamente, ma ad esempio se tu, grafico, parti con lo sfruttarne trentadue, arrivi ad usarne sessantaquattro senza problemi" (è ancora tutto provvisorio, comunque). Notevole, non trovate? Considerando soprattutto il numero di livelli di parallasse presenti: solo venticinque(!!!). Quando ho saputo questa notizia, a momenti non mi prendeva un infarto! Io ne avevo contati otto, ma venticinque dove diavolo erano? Ecco la risposta: Marco ed Emanuele hanno voluto prendere come esempio il coin-op di Street Fighter II, realizzando un livello di parallasse per ogni linea che strutturava il pavimento, ottenendo così un effetto a dir poco stupefacente (il chilo di LSD di Beast III stavolta non c'entra...).

Per non parlare poi dello sprite principale, disegnato veramente bene; per il momento ha più di duecento frame di animazione, con aggiornamento al cinquantesimo di secondo (argh!). I suoi movimenti sono comunque ancora provvisori visto che, novantanove possibilità su cento, il salto mortale in avanti verrà ritoccato (speriamo!), idem per il controllo del personaggio, che potrebbe risultare un tantino scomodo (si tratta in ogni caso di dover prendere familiarità con i

3 IMMAGINI DELL'INTRODUZIONE ANIMATA IN RAY TRACING

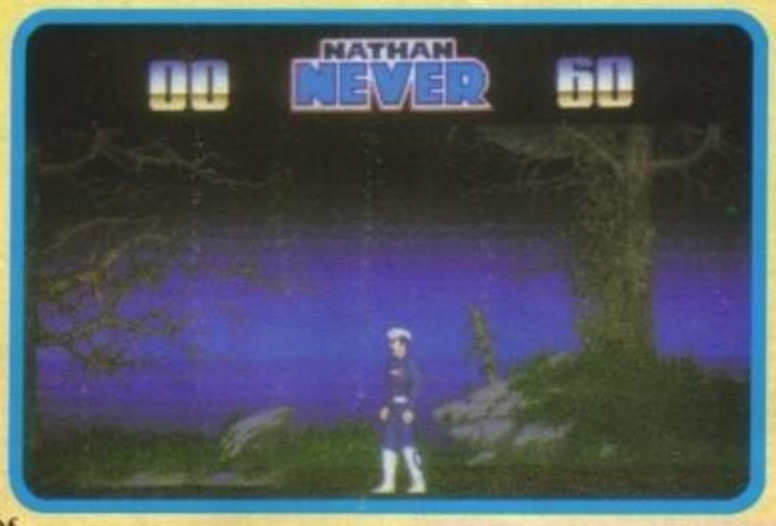


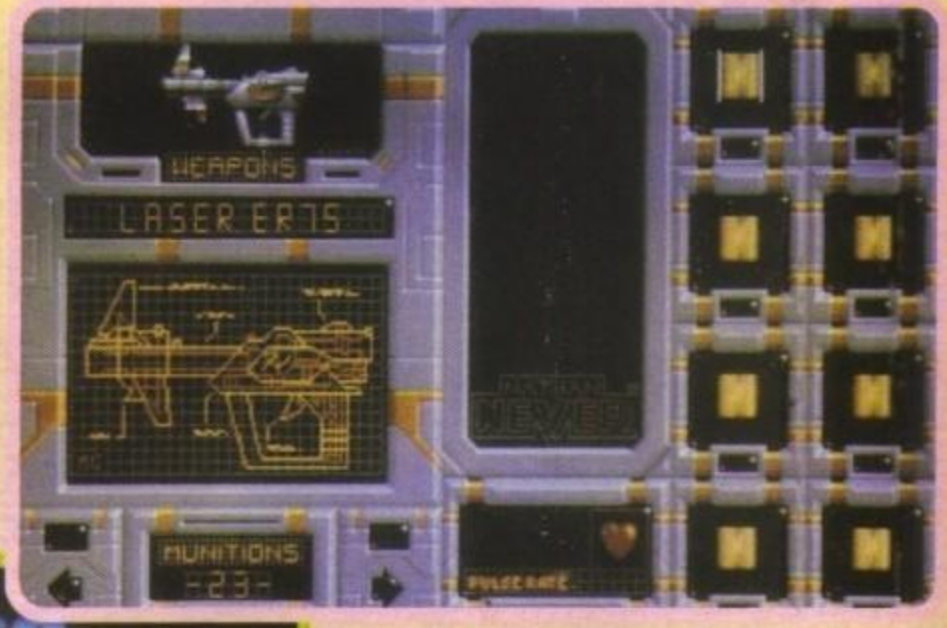


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

comandi). Il sonoro (tutt'ora provvisorio) è realizzato molto bene e ricorda per certi versi quello di Shadow Of The Beast (a dire il vero tutto il gioco ricorda un po' il colosso dei Reflections, e non per niente Marco mi ha confidato di considerare tale titolo il suo preferito, tecnicamente parlando).Passando invece a come è strutturato Nathan Never, vi posso dire che ricorda molto un remix tra Shadow Of The Beast (appunto!)(stavo per scriverlo io, preoccupante arteriosclerosi galoppante giovanile? NdMax) e lo stesso Dylan Dog (d'altronde è pur sempre un'arcade adventure d'ispirazione fumettistica), presente poi un'innovazione da non sottovalutare che aumenta notevolmente l'interattività del gioco: la possibilità di spillare informazioni, oggetti e armi ai nemici che ferite, nonché di ucciderli definitivamente.Lo scopo è quello di liberare il fedele amico Sigmund, sequestrato dalla Yakuza (mafia giapponese) e portato all'interno di una fortezza situata in un'isola di massima sicurezza nel mezzo del Pacifico, e sulla scia dell'entusiasmo sventare anche un megalomane piano di conquista (di cosa, ancora non si sa). Le sezioni principali saranno tre: la prima, all'esterno, in mezzo alle foreste, caratteristiche dell'isola sperduta; la seconda dentro la fortezza, mentre la terza ed ultima sarà una sezione di fuga in 3d, anche questa già in fase di sviluppo, della quale però non abbiamo visto niente.Naturalmente v'è la possibilità di cambiare tipo di armi, e questa sezione ricorda abbastanza quella di Xenon II Megablast, con i classici effetti delle armi che ruotano su se stesse. Per quello che riguarda la complessità del gioco saranno presenti innumerevoli puzzle da risolvere sullo stile di Beast III, anche se a loro (Marco ed Emanuele) bisogna dare il merito di averci pensato ben prima che l'ultimo campione Reflections uscisse.La presentazione che abbiamo avuto modo di vedere allo Smau (solo in parte però) è costituita da una strabiliante animazione in ray tracing realizzata in collaborazione con Stefano Aquini, che si ricollega direttamente all'albo inedito allegato alla confezione (collezionisti allerta!) in cui Nathan vola grazie a un deltaplano (o similar) attraverso il cielo di un'affollata città del futuro costituita da giganteschi grattacieli dall'aria tanto squallida quanto minacciosa (eh sì adesso i grattacieli sono in grado di nuclearizzare le persone! NdBDM). Quello che abbiamo potuto vedere è veramente d'effetto, anche se in bianco e nero, non disperate però, Roberto Genovesi (Art Director) mi ha assicurato (per telefono) che la versione definitiva sarà a colori e assolutamente spettacolare (lo spero vivamente).A questo punto cos'altro mi rimane da dire in questa preview di Nathan Never? Ah sì, sempre dalla conversazione telefonica con Roberto è venuto fuori che sono in progetto anche un RPG di Nathan Never (probabilmente avrà una visuale in tre di isometrico) e un graphic adventure alla Eye Of The Beholder.Con questo è tutto, non rimane che augurarci di tutto cuore, di vedere ben presto un grande successo fra le mani, da quelli con la esse maiuscola. Da quanto abbiamo visto Roberto e Marco Genovesi (attenzione non sono parenti) ed Emanuele Viola stanno facendo del loro (ah! tra parentesi Marco ha solo sedici anni... meditate!). Per ora, tutto sembra andare per il meglio... sperem.Ci risentiamo per la recensione definitiva!





Emanuele Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

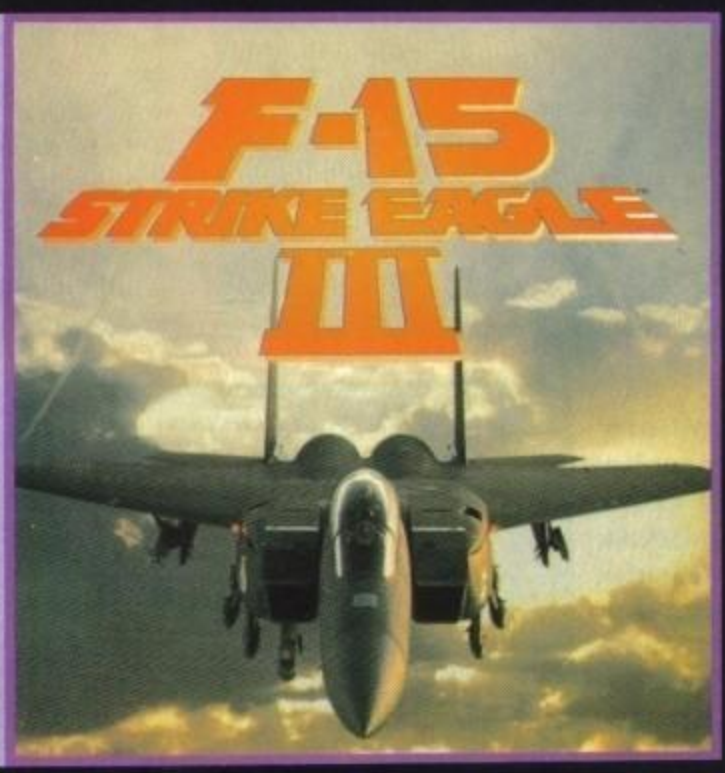
http://www.oldgamesitalia.net/

PUNTA AL TOP DELLA SIMULAZIONE E VOLA CON...

L'AQUILA È TORNATA! ED È UN PREDATORE VELOCE E POTENTE...

NELLA TRADIZIONE DEI SUOI ILLUSTRI PREDECESSORI IL GIOCO AGGIUNGE INEDITI ELEMENTI DI REALISMO ALLA SIMULAZIONE DI VOLO. CORAGGIO, PRENDI POSTO IN CABINA E SPERIMENTA IN PRIMA PERSONA IL NUOVO RIVOLUZIONARIO SISTEMA VISUALE! ATTRAVERSA LE NUVOLE E VIVI IL BRIVIDO INEBRIANTE DELLA VELOCITÀ. CONFRONTATI CON UN ALTRO GIOCATORE GRAZIE ALLA SPETTACOLARE OPZIONE A DUE! CHE DIRE? UNA GIOCABILITÀ DAVVERO SCONVOLGENTE, UNA SFIDA 'IMPOSSIBILE' PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

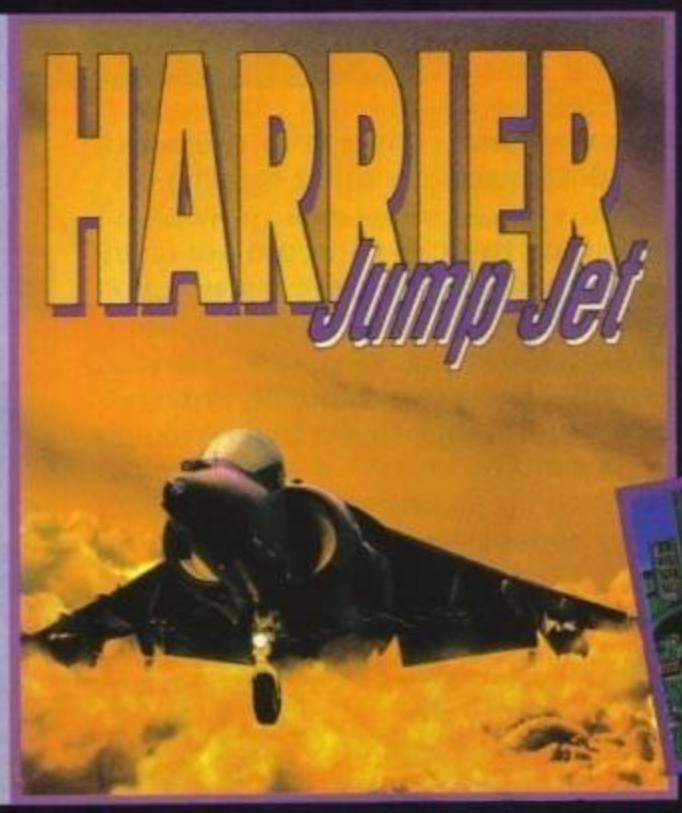
PC

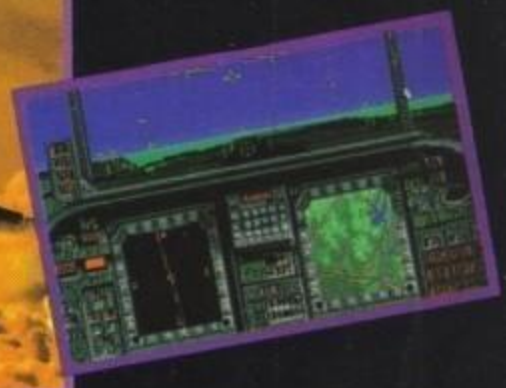


NON SEI MAI STATO PIÙ VICINO ALLA REALTÀ!

VOLA AI COMANDI DI ALCUNI DEI PIÙ PRESTIGIOSI AEREI DELLA RAF: L'HARRIER GR7 O L'AV-8B. CALATI DA PROTAGONISTA IN TRE DIVERSE AREE DI SCONTRO: HONG KONG, LE ISOLE FALKLANDS E CAPO NORD. IL GIOCO, PROGETTATO E PROGRAMMATO CON L'ASSISTENZA DELLA RAF, COSTITUISCE UNA SFIDA APPASSIONANTE ED IRRINUNCIABILE: CONCEPITO SULLA BASE DELLE CARATTERISTICHE DI UN AEREO A DECOLLO ED ATTERRAGGIO VERTICALE, QUAL È L'HARRIER, COMBINA IN MANIERA GRANDIOSA LE INCREDIBILI GRAFICHE 3D CON IL SENSO DELLA SFIDA. LA SOLA ALTERNATIVA POTREBBE ESSERE QUELLA DI ENTRARE NELLA AIR FORCE!

PC

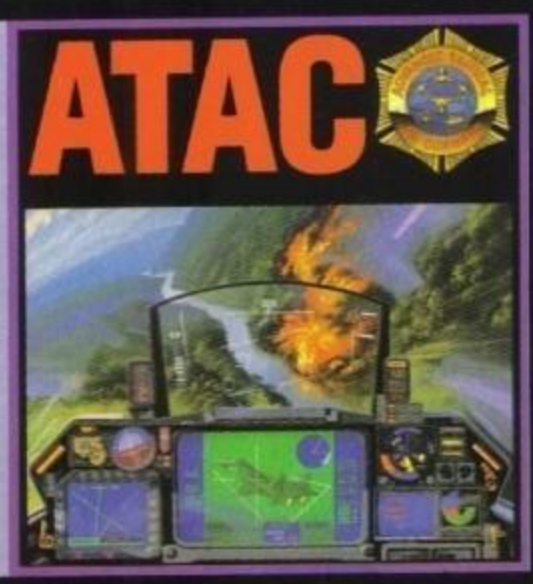




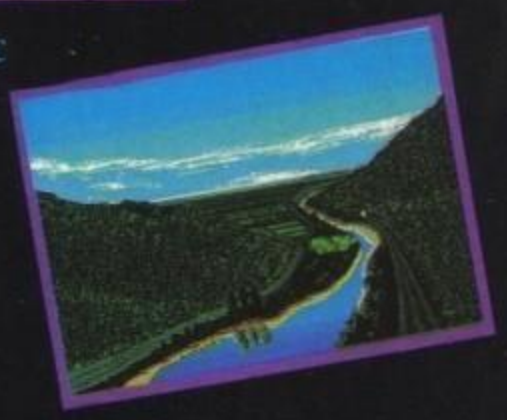
© 1992 MICROPROSE LTD. ALL RIGHTS RESERVED

IL PRIMO DI UNA NUOVA GENERAZIONE DI 'SIMULAZIONI DI VOLO STRATEGICHE'.

NEI PANNI DEL COMANDANTE DI UN'UNITÀ SPECIALE DI INTERVENTO, DENOMINATA A.T.A.C., DEVI PIEGARE I BARONI DELLA DROGA COLOMBIANI. COORDINA LA STRATEGIA D'ATTACCO, UTILIZZA GLI 8 CACCIA TATTICI AVANZATI F-22 ED APACHE AH-64 AL MEGLIO DELLE LORO PRESTAZIONI, PIANIFICA LE TUE MISSIONI, OTTIENI INFORMAZIONI RISERVATE E COLPISCI SENZA PIETÀ.



PC



LEADER
DISTRIBUZIONE

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

È UN'ESCLUSIVA • LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE ALL'ANTICA...

The Ancient Art of War in the Skies, è questo il nome dell'ultimo simulatore bellico presto disponibile per PC.

Si tratterà di un'interessante wargame dinamico nel quale verranno abilmente combinati sia l'aspetto strategico che quello arcade. Potrete affrontare ben 40 campagne belliche storiche, fedelmente riprodotte, in ognuna delle quali stabilire prima le vostre mosse sopra un'accurata cartina della regione in questione e quindi balzare ai comandi dei vostri biplani oppure nel ventre di un possente bombardiere dal quale scaricare tonnellate d'ordigni esplosivi. La prima di queste due sezioni arcade è vista lateralmente con i vari velivoli che compiono mirabolanti evoluzioni aeree per lo schermo, prima di venire impietosamente abbattuti (possibilmente quelli nemici), il secondo ha invece visuale dall'alto con il paesaggio sottostante, da bombardare, che scrolla verticalmente.

Tutto il programma è poi infarcito di schermate grafiche di buona qualità; se volete una prima impressione c'è sembrato un mix abbastanza atipico di tatticismo e azione, indubbiamente un'accoppiata vincente che contiamo di recensire già sul prossimo numero.

MAX

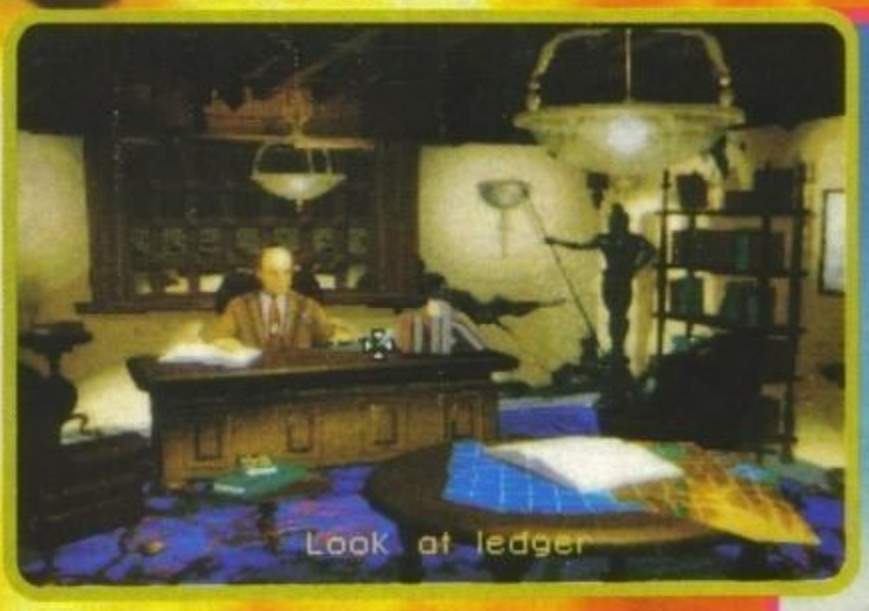
L'US GOLD IN AMAZZONIA

Si chiama Amazon, è sviluppato dalla Access (famosa al grande pubblico per la serie di Links), e si presenta come una nuova avventura sulla falsariga di Martian Memorandum. Ovviamente l'ambientazione è completamente differente, ed anche l'interfaccia è stata leggermente ritoccata.

Si comincia comunque con la foresta fluviale, ottimamente digitalizzata (come l'intero gioco del resto), che scrolla davanti ai vostri occhi, poi viene il gioco... Del quale, essendo un demo, non abbiamo visto ancora molto! La data di uscita non è ancora accertata, ma anche in questo caso la recensione definitiva non dovrebbe tardare poi troppo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



STRIKE COMMAND

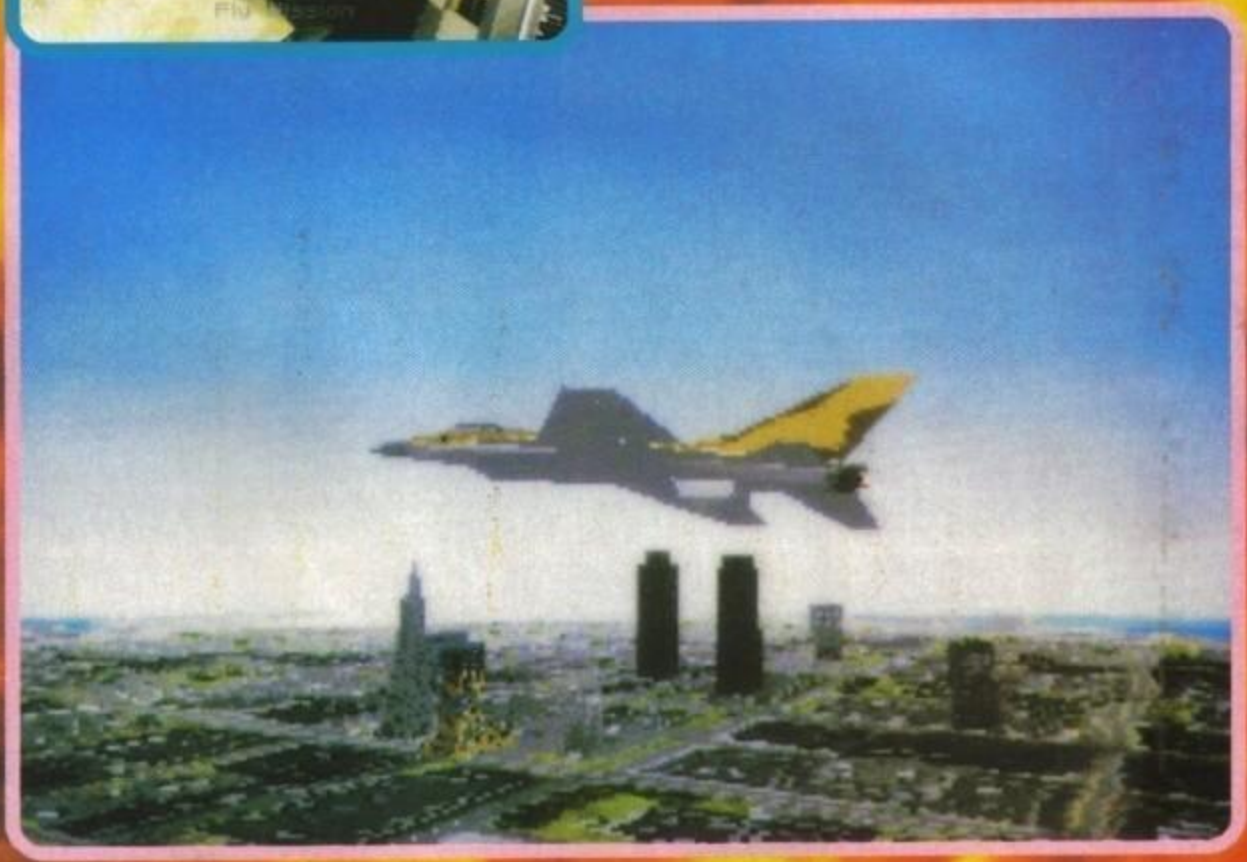
L'ORIGIN HA FATTO

Effettivamente ne avevamo già parlato nel numero scorso, ma dal momento che la tanto sospirata versione definitiva di un simile campione ancora non s'è vista e che abbiamo invece recuperato una vasta gamma foto a dir poco sensazionali, s'è pensato di tornare nuovamente sul luogo del delitto...

Oramai potete chiamarmi uomo-origin: dopo la preview di WC per il gioiello di casa Commodore (la cui uscita è ulteriormente slittata d'un paio di mesi, ma ormai dovremmo esserci, ndMax) sono riuscito ad accaparrarmi quella definitiva di Strike Commander, simulatore di portata galattica presto disponibile per PC. Anche se la storia ve l'abbiamo già brevemente tratteggiata, un buon ripasso non vi farà certo male, per cui: siamo nell'anno 2000 (data canonica), e una sempre crescente sete di petrolio, con la sua conseguente scarsità, ha lanciato al potere dell'economia mondiale le multinazionali giapponesi e l'OPEC. In questo scenario decadente voi impersonerete un pilota comandante di un'assortita squadriglia di mercenari chiamato Stern's Wildcat (lo squadrone, non voi), e guiderete i vostri F-16 e F-22 Lighting 2 all'attacco degli squadroni avversari, formati dai più potenti eserciti dei dittatori planetari. E questo è quanto. Ora arrivano le notizie interessanti: in Strike Commander il sistema di film interattivo sviluppato con Wing Commander è stato, se possibile, di gran lunga ulteriormente implementato. Chris Roberts (il programmatore) asserisce di aver realizzato quanto di più cinematograficamente sconvolgente si sia mai visto su qualsiasi monitor; ma le vere novità arrivano dalla grafica. Immagini in bitmap calcolate in tempo reale, poligoni texture-mapped e ombreggiati con la tecnica gourad (grazie alla quale vengono smussati tutti gli angoli dei poligoni più grezzi) e terreni creati coi frattali: niente di simile è mai stato concepito prima per un videogioco. Assolutamente incredibile!
Ma non è finita: 14 tipi differenti di aerei contro cui combattere, effetti cinemato-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

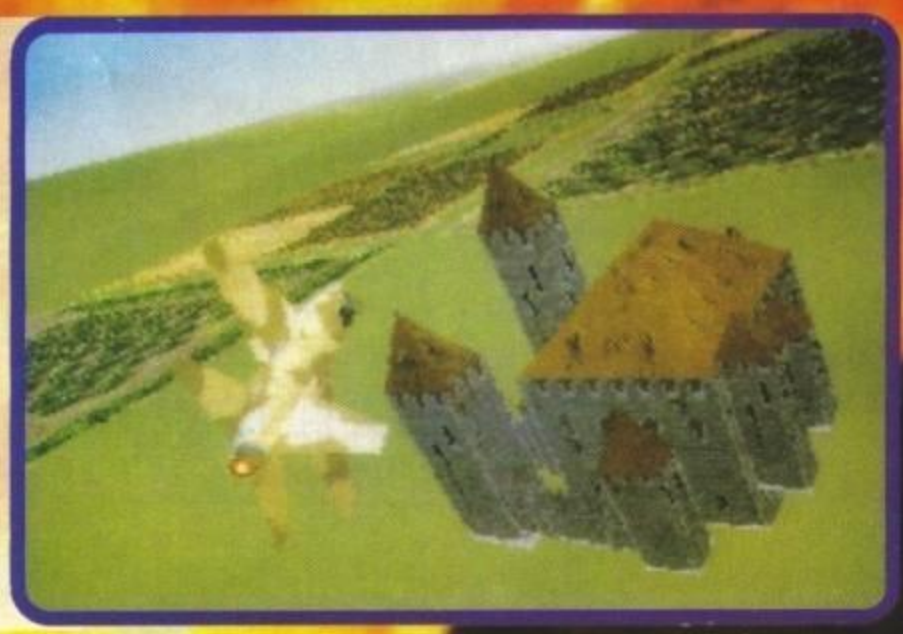


DER STRIKE!

grafici come zoom, sfumate, e innumerevoli intermezzi dinamici per darela sensazione di un'esperienza cinematica, personaggi con personalità singolari e differenti che si evolvono lungo il corso della partita, cockpit modellato in 3D e creato con il sistema di realtà virtuale, 40 missioni da volare e il nuovo sistema sonoro Origin FX. che arrangia l'orchestra elettronica in base all'intensità dell'azione (come evidente risposta all'iMUSE della LucasArts, ndMax).

In Strike Commander potrete volare verso i mercati di Instanbul, accettare o declinare missioni dagli scopi più o meni oscuri, guadagnarvi di giorno in giorno la pagnotta e acquistare nuovi armamenti per il vostro squadrone. Per il momento siamo riusciti a vedere un primo demo, e su un 486/33 è qualcosa di assolutamente incredibile e impareggiabile, con una grafica mozzafiato e una fluidità sconvolgente (bella forza, direte voi, su un 486...); crediamo comunque che non ci possano essere dubbi: non appena il gioco sarà nei negozi siamo sicuri che si scaglierà immediatamente alle vette di tutte le classifiche di gradimento, poco, ma sicuro!

Andy Orchesi



http://www.oldgamesitalia.net/

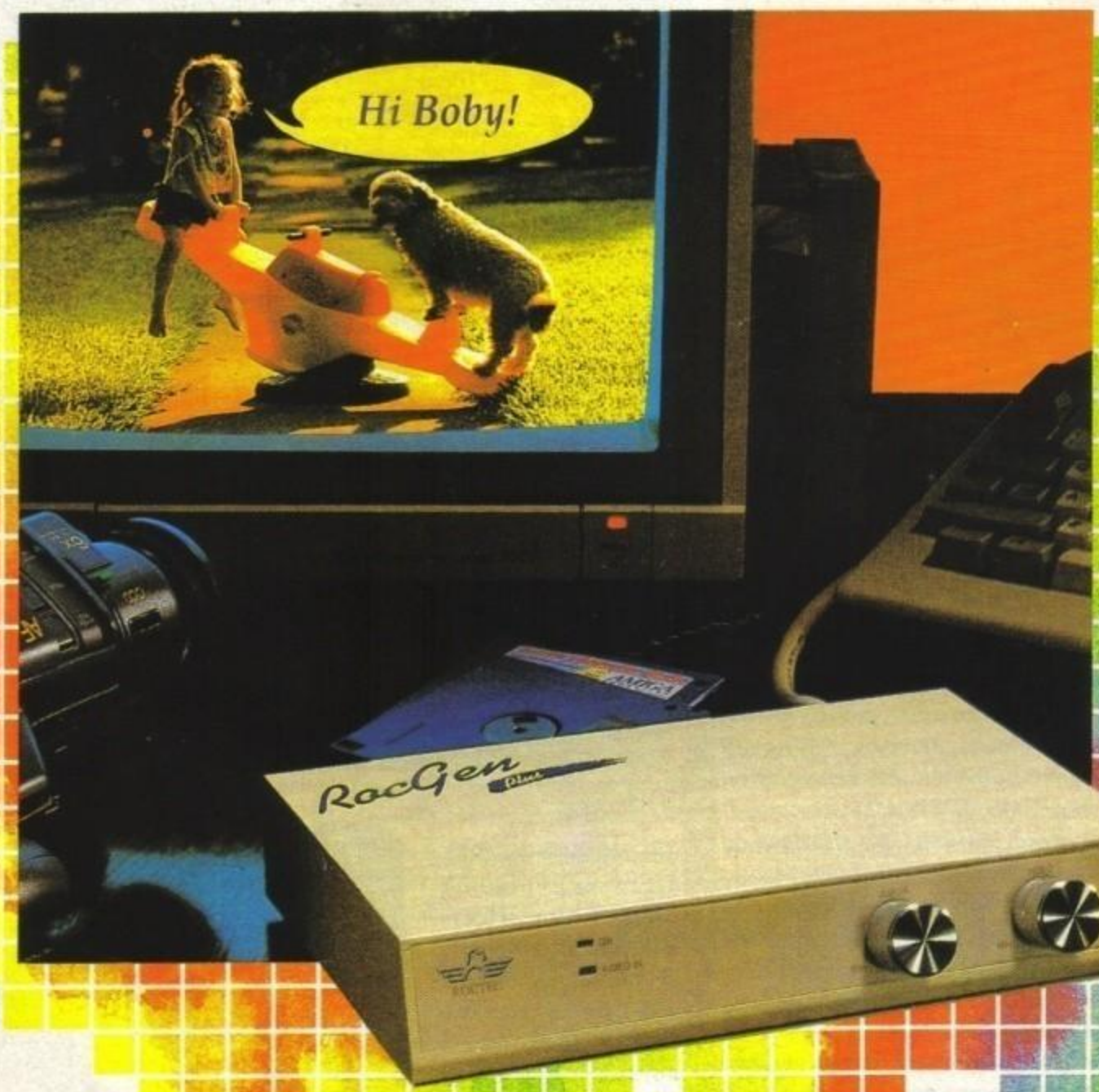
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocGen Plus

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

Roctec Electronics presents the ***RocGen Plus*** *for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the* ***RocGen Plus****, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.*



Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key

ROCTEC

ESI s.r.l. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

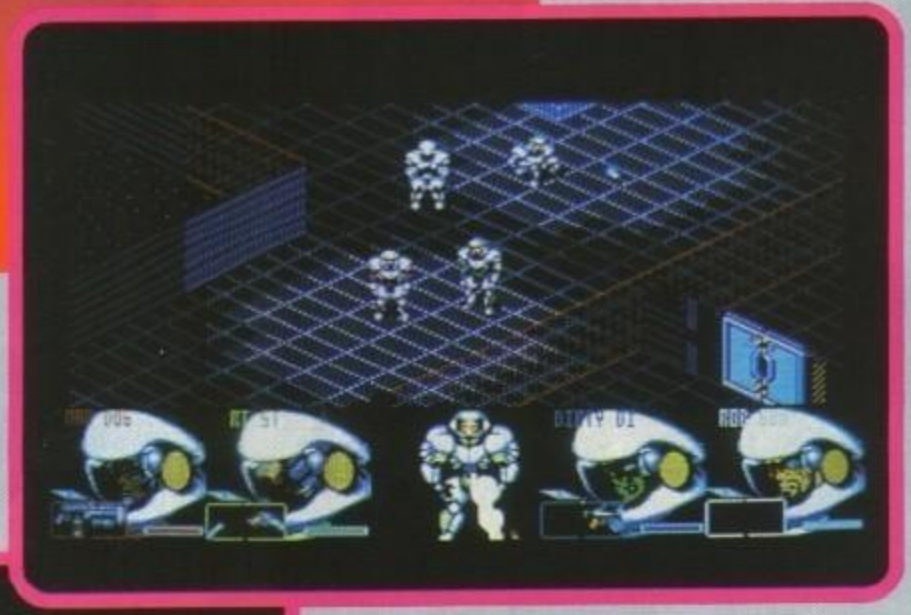
http://www.oldgamesitalia.net/

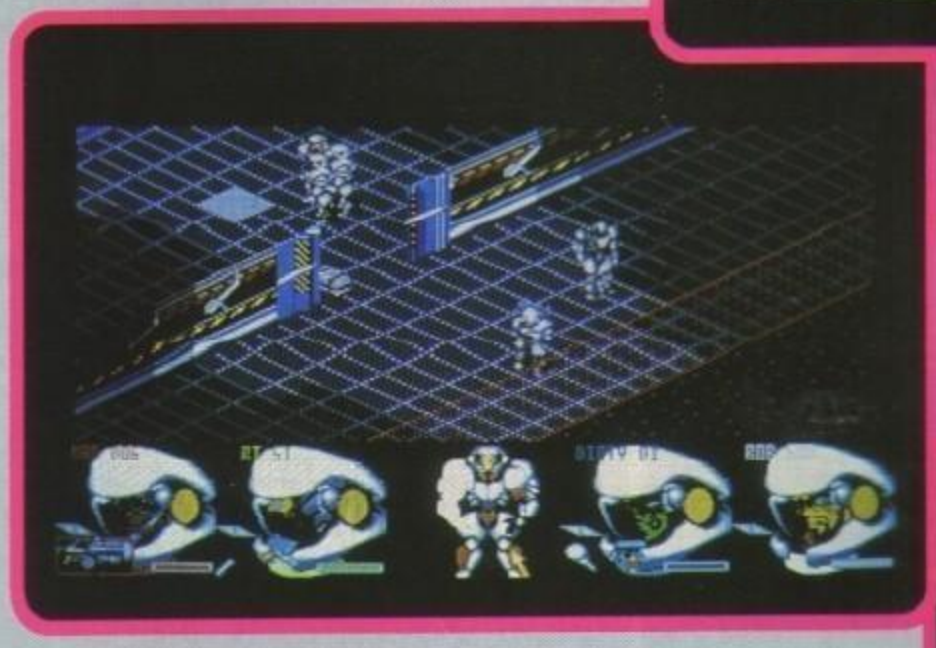
KRISALIS
SOFTWARE LTD.

Prossimamente Krisalis

Presente anche lei con uno stand allo scorso show londinese, non vi abbiamo potuto presentare i nuovi prodotti Krisalis nel numero precedente perché a causa di un disguido non ci sono arrivate le immagini per tempo. E' dunque tempo di

Dovremmo cominciare da Sabre Team e la conversione PC di Laser Squad, ma dal momento che li trovate entrambi recensiti questo stesso mese vi rimando a tali pagine per ogni tipo d'approfondimento.

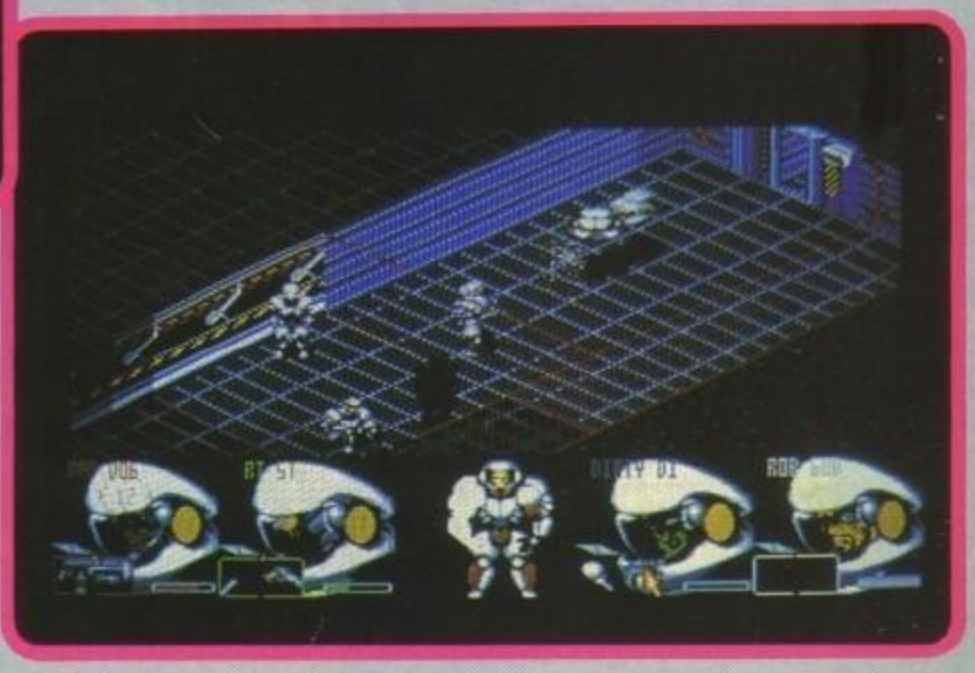




Passiamo quindi ad Arabian Nights, un platform game abbastanza carino ambientato nel magico mondo d'Alì Babà e i Quaranta Ladroni. Ambientazione a parte si tratta dell'ennesima rivisitazione del frenetico platform a scorrimento orizzontale, Sonic ha fatto ormai tendenza. Concettualmente simile, anche se per certi versi più innovativo, è invece Soccer Kid; protagonista del gioco sarà infatti un novello calciatore che dovrà attraversare vari livelli sparsi per il mondo raccogliendo un determinato numero di figurine in ciascuno. L'aspetto interessante è la presenza di un pallone di cuoio con il quale il nostro campione potrà perfino mettersi a palleggiare, gli usi possibili di quest'ultimo saranno in ogni caso molteplici, ed è solo grazie a un suo corretto utilizzo che potrete superare alcune locazioni particolarmente insidiose. Il primo dei titoli appena menzionati dovrebbe essere presto disponibile, il secondo è invece annunciato per i primi mesi dell'anno prossimo.

Chiudiamo quindi a Shadowworlds, il seguito del tanto acclamato Shadowlands (pubblicato dalla Domark circa un anno fa) accolto trionfalmente dalla stampa specializzata di mezzo mondo (il nostro parere, per quanto positivo, non è stato invece straordinariamente entusiastico). La realizzazione tecnica è stata affidata anche questa volta alla Teque London, la principale variante è costituita dalla nuova ambientazione questa volta spaziale, sarà ancora presente l'effetto di luminosità progressiva (in funzione della distanza dalla più vicina fonte di luce) chiamato Photoscape, mentre l'uscita dovrebbe avvenire entro la fine di quest'anno. Per il momento questo è quanto.

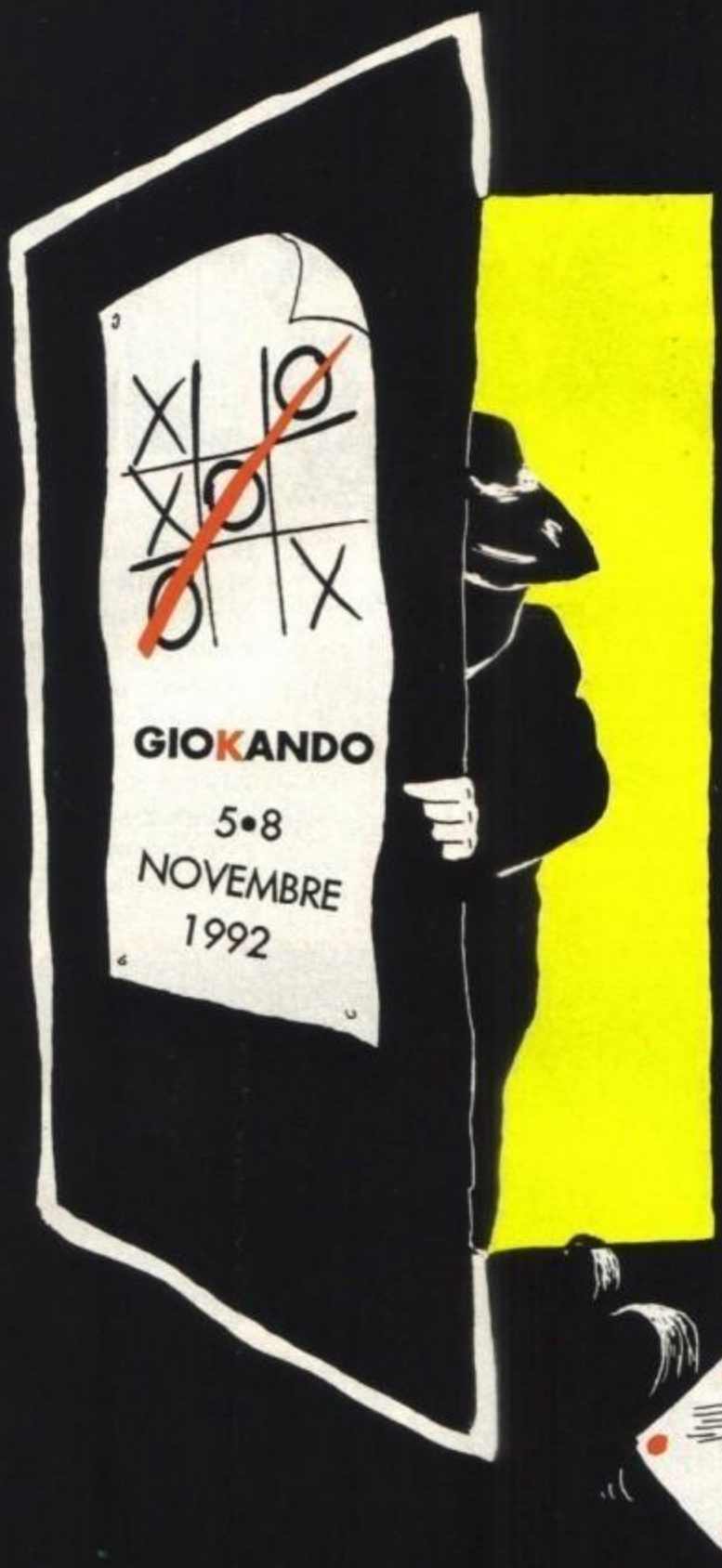
Luke



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GIOKANDO E' TORNATO...

E VUOLE TE

GIOKANDO '92

2° Happening del Gioco per Adulti

5•8 Novembre 1992

SPAZIO MILANONORD - MILANO

Due Sale cinema per proiezioni non stop di film legati al gioco • Una mostra unica nel suo genere sulle macchine da gioco degli anni '30-'50 • Videogames a gettoni e macchine libere per i più intriganti programmi-gioco sul mercato • Tornei di giochi noti e nuovi, con premi inimmaginabili • Cacce al tesoro radiocondotte • Squizz • Dungeons & Dragons Living • Giochi gialli fra il pubblico • La bottega dell'inventore e dell'usato • Panini e birra del mitico "Ore Felici"

E altre decine di fantastiche sorprese...

Con la collaborazione di: la Repubblica • Virgin Megastore • 3M Italia

ORARIO

Giovedì 5 Novembre 14.00-20.00
Venerdì 6 Novembre 14.00-24.00
Sabato e Domenica 7-8 Novembre 10.00-24.00

SPAZIO MILANONORD

Via Pompeo Mariani, 2 - 20128 Milano
• M1 Precotto (Linea Rossa)
• M2 Cimiano (Linea Verde) • Autobus 44

ASSOEXPO

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nuovo punto vendita al pubblico! Con assistenza!
Bit & Chip
a Monselice (PD)
via F. Cavallotti, 7

GVP Point

Pezzi sciolti per PC
Garanzia 18 mesi su tutte le parti dei PC

COMPUTER TIME

Prezzi IVA inclusa fax 049-8976414

Commodore Amiga

A500 Plus 2.0 1Mb chip RAM		610.000
A600 2.0 1 Mb chip RAM		670.000
A600 HD 2.0 1 Mb chip RAM		880.000
A2000 2.0 HD 120 Mb Quantum 2 Mb esp. 8 Mb	New	2.190.000
A3000 tutte le configurazioni		Telefonare
A4000 E novità	New	Telefonare

Accessori Amiga

Espansione 512 kb per A500		50.000
Espansione 1 Mb per A500 Plus		90.000
Espansione 1 Mb per A600	New	Telefonare
Espansione 1,5 Mb per A500		180.000
Kick 1.3 per A500 Plus switch		59.000
Kick 2.0 per A500/2000 switch		90.000
Drive esterno A500/2000		120.000
Digitalizzatore Videon III		490.000
Scanner 256 toni di grigio		310.000
Controller Roctec 0/8 Mb esterno		340.000
Kick Flex cavo prolunga per Kick	New	20.000
Deviatore mouse/joystick		26.000
Boot Df1		19.000
VideoBackUp	New	99.000

GVP Point

Hard card 85/120/240 Mb 0/8 Mb A500		Telefonare
Hard card 85/120/240 Mb 0/8 Mb A2000		Telefonare
ACC.68030 40 Mhz A500+120 Mb Quantum		Telefonare
ACC.68030 25/40/50 Mhz 68882 1Mb 32bit		Telefonare
ACC.68040 Amiga 2000/3000	New	Telefonare
Impact Vision 16 mil. colori		Telefonare

Computer Time

Vendita per corrispondenza via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 **Padova** - *Showroom e uffici*

tel. 049-8976787

PC compatibili

M.B.	Mem	HD	VGA	Drive	
286-16	1mb	45	256kb	1,44mb	1.250.000
386sx-25	4mb	105	1mb	1,44mb	1.750.000
386-40	4mb	105	1mb	1,44mb	2.000.000
486-33	4mb	105	1mb	1,44mb	2.500.000
486-50	4mb	105	1mb	1,44mb	3.000.000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC: Cabinet Desk, **Monitor Colore**, 2 seriali, 1 parallela, tastiera estesa, mouse, HD Fujitsu - **Garanzia 18 mesi su tutta Italia.**

Accessori PC

Stampante STAR LC20 9 aghi b/n	320.000
Stampante NEC P20 24 aghi b/n	590.000
Stampante Fujitsu B200 ink jet b/n	790.000
Monitor VGA monocromatico	190.000
Monitor VGA colore 1024x768 0,31dp	430.000
Monitor multiscan 1024x768 0,28 dp Sampo	570.000
Monitor NEC 3/4/5/6 FG	Telefonare
Monitor Sampo 20" 1280x1024	1.900.000
Digitalizzatore VideoBlaster	590.000
Scheda SoundBlaster 2.0	215.000
Scheda SoundBlaster Pro	350.000
Videon III PC	590.000

tel. 049-8976508

Accessori PC

Streamer 250 Mb Phantom	650.000
Caching Disk Controller	290.000
Mouse Logitech	Telefonare
SIMM da 1 Mb	60.000

Hard Disk

Quantum SCSI 85/120/240/425 doppia cache	Telefonare
Fujitsu AT-bus 45/105/130/210/330 etc.	Telefonare

DOUBLEBYTE & SOFTWARE LINDASOFT

AMIGA:
THE ANGEL FROG
SOS TITANIC
GIORGIO'S COCKTAIL
HYPNOTIC LAND
HOCKEY PISTA
JEWELS
CAMPO DI FUOCO
HOLO SQUASH
TIME HORN
KUNG-FU
TETRIS
GEOGRAFIA D'ITALIA
TOTOMAGO

ATARI ST:
TETRIS
HOCKEY PISTA
MATEMATICA
PER LE MEDIE

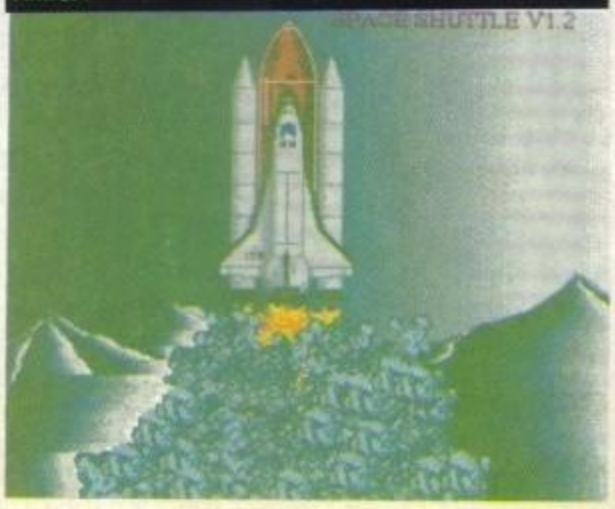
PC:
DRAW V 1.1 & 1.2
TEXT-GRAPHICS
ADVENTURE
MAKER

PC-ST-AMIGA — new **The Sword**

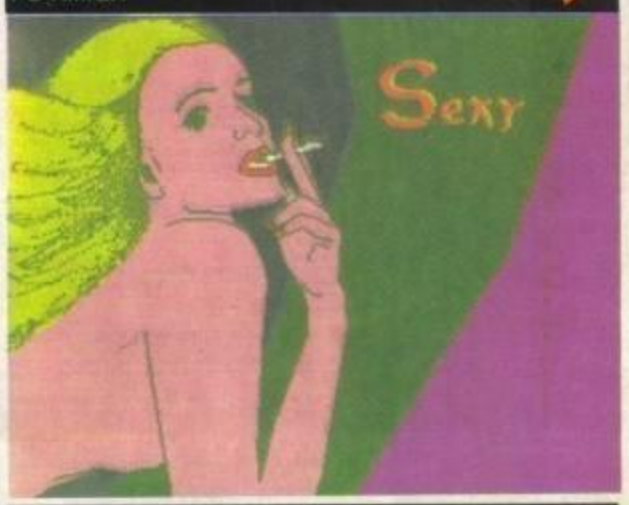
DISTRIBUZIONE

PER INFORMAZIONI
TEL. 049-87.245.60

AMIGA — **Shuttle V.1.2**



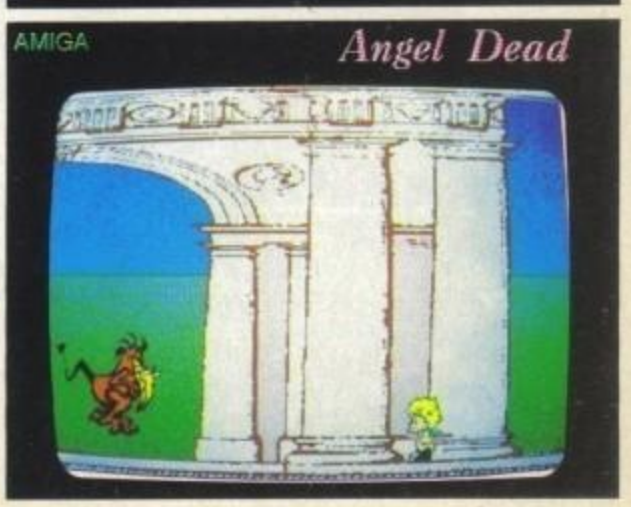
PC-AMIGA — **Sexy**



PC-AMIGA

Text Graphix Adventure Maker

AMIGA — **Angel Dead**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLAIR SOFTWARE

Dopo una prolungata assenza che perdurava dall'uscita del gioco arcade d'Elvira è tempo per la Flair di tornare nuovamente allo scoperto, questa volta però di nuovi titoli ce ne sono veramente un sacco...

THE WORLD OF THE TROLLS

Partiamo subito con l'ennesima rivisitazione dello sport di squadra più diffuso nel mondo: EUROPEAN SUPER SOCCER. Il programma vi permetterà di scegliere fra otto nazioni differenti (Inghilterra, Scozia, Spagna, Svezia, Olanda, Italia (poteva mancare?), Germania e Francia), oppure fra 45 delle più titolate squadre di club continentali, ognuna delle quali con le proprie caratteristiche specifiche.

EUROPEAN SUPER SOCCER

Si comincia con una discreta sequenza animata introduttiva, lo stile di gioco si avvicina molto a quello dei vari giochi calcistici della Krisalis (a visione televisiva, per intenderci), con una grafica che sembra di buona fattura, sprite dei calciatori molto ben definiti e colorati in entrambe le versioni Amiga e PC (anche se questa seconda m'è sembrata per certi versi meno convincente); convincente il rapporto dimensionale fra i giocatori e l'estensione del campo (a prima vista particolarmente realistico), supportato da una notevole mole di grafica che supera i 1000K complessivi. Anche per quanto riguarda gli effetti sonori non c'è niente male, si estendono infatti per più di 200k; da non sottovalutare nemmeno l'animazione dei giocatori, che si si aggira sui 700 frame; come ciliegina sulla torta posso inoltre annoverarvi la possibilità di ricorrere a qualche colpo non troppo corretto sulle caviglie dei vostri avversari, basta non dare troppo nell'occhio... dell'arbitro (ma vieni!!!).

Le premesse sono dunque buone, l'uscita è prevista a giorni in entrambe le versioni Amiga e PC, entro la fine dell'anno dovrebbe vedere anche la luce quella per l'Atari Falcon, che le software house abbiano già cominciato a pensare seriamente anche a questa nuova macchina?

Cambiamo genere e andiamo sul genere platform game, e più precisamente all'interno dello WORLD OF THE TROLLS, questo gioco narra infatti le gesta di un piccolo e simpatico troll, il cui scopo nella vita è quello di girovagare per mondi misteriosi abitati da creature altrettanto bizzarre... Dovrete infatti attraversare la terra dei dolci (Candyland); quindi il paese delle favole (Fairytale Land); poi il mondo dei cartoni animati (Cartoon Land); quindi il paese dei Luna Park (Fairground Land)e via dicendo...

Durante il tragitto, il piccolo troll potrà acquisire numerosi attrezzi magici che lo aiuteranno non poco nel suo tortuoso e aspro cammino; primo fra tutti uno yo-yo incantato con il quale potrà dondolarsi per

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

METAMORPHOSIS

Il gioco uscirà per Novembre nella versioni Amiga e PC.
Ma eccoci al titolo che fra tutti ci ha maggiormente impressionato, quantomeno per l'indiscutibile originalità: METAMORPHOSIS. Per confondervi un po' le idee, diciamo che non è inseribile in nessuna delle categorie fine ad oggi conosciute ma, per alcune delle sue particolarità, potrebbe essere definito un misto fra Cloud Kingdoms e Silly Putty.
Voi, e quindi il protagonista del gioco, potrete materializzarvi in diversi stati di materia, a scelta tra "Stato gassoso", "Stato liquido", "Palla di gomma" e "Palla di metallo". Però fate attenzione, i cambiamenti di stato possibili sono numerati nella parte inferire dello schermo, vi consiglio perciò di calibrare le trasformazioni e di non sprecarle in inutili tentativi per superare gli ostacoli.
Anche qui l'aspetto grafico è particolarmente convincente (speriamo che diventi un'abitudine...), con gli schemi di gioco che fanno veramente venire voglia di continuare a giocare per vederne altri.
Agendo quindi con cautela, creatività e intelligenza, potrete esplorare sempre nuovi scenari, fino a completare la vostra opera, che consiste nell'interagire nei diversi ambienti, sperimentando e scoprendo le possibilità di azione dei vari stati di materia prescelti.Anche in questo caso l'uscita è prevista per Novembre nelle versioni per Amiga e per PC (anche se non credo proprio che alla fine si renderanno tutti disponibili nel corso di questo stesso mese).Arriviamo così a 1869, del quale non abbiamo troppe informazioni al riguardo (da quanto ne so io, questa data corrisponde all'inaugurazione del Canale di Suez), comunque vi posso dire che sarà un'avventura grafica, che si svolgerà appunto nel 1869, e che in Germania ha già ottenuto un successo clamoroso. Prevista prima la versione Pc e quindi quella Amiga a breve distanza. Abbiamo così concluso la lunga carrellata e vi rimando ai prossimo numeri per tutte le rispettive recensioni.

Raffaele Sogni

arrivare a piattaforme altrimenti irraggiungibili, arrampicarsi e discendere dai declivi, superare con un balzo i burroni, distruggere solidi muri di pietra e così via...
La grafica sembra particolarmente accattivante, con colori (credo proprio che siano almeno trentadue) particolarmente sgargianti (ripensandoci bene l'abbinamento dei colori mi ricorda lontanamente Elf), lo sprite principale è animato egregiamente, con i capelli al vento quando salta e le braccine cicciottine che si contraggono mentre atterra; la varietà dei nemici è senza ombra di dubbio impressionante.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LETHAL WEAPON

(ARMA LETALE)

C64
AMIGA
PC

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

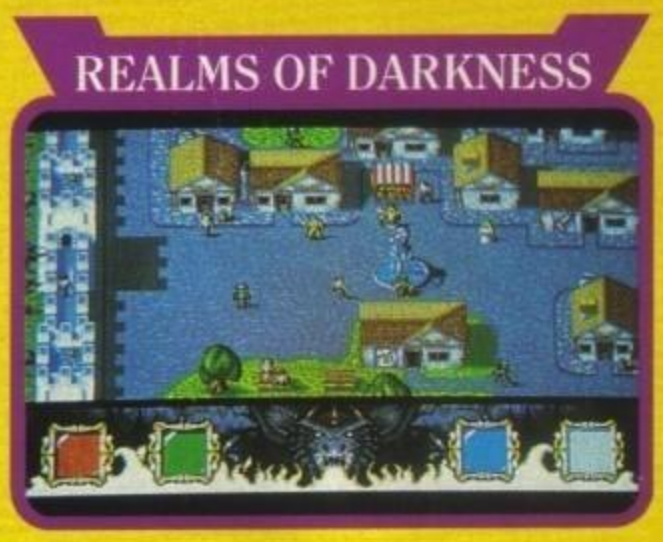
"LETHAL WEAPON" CHARACTERS NAMES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDSLAM
QUANTO LAVORO!

La reddiviva casa inglese ci ha informato a riguardo delle sue nuove produzioni. Ben cinque titoli sono in uscita a partire dall'immancabile calcio.



GRANDSLAM
VIDEO LIMITED

Liverpool è il nome attribuito al nuovo calcio della Grandslam, probabilmente già disponibile quando leggerete questo articolo. Sponsorizzato da uno dei club più importanti dell'intero panorama calcistico europeo, questo nuovo programma è ambientato nel campionato inglese e il vostro compito principale è quello di onorare il comportamento della squadra nella lega e in coppa.

Arcade per uno o due giocatori, viene annunciato con particolarità grafiche notevoli, anche se sappiamo tutti quanto la concorrenza sia ben agguerrita, e sonoro digitalizzato direttamente dallo stadio per rendere questa simulazione ancora più reale.

Il titolo più interessante progettato dal team Grandslam concerne comunque un altro sport, ben più rilassante del nostro calcio: il golf.

Anche in questo campo le simulazioni sono già in numero più che cospicuo, ma posso dirvi che questo nuovo prodotto sarà addirittura sponsorizzato e approvato dall'attuale numero uno del circuito: Nick Faldo. Quest'ultimo, infatti, ha posto il suo importante nome su questa realizzazione che si preannuncia davvero notevole; grafica "tutto schermo", sprite digitalizzati dai reali movimenti dei golfisti, effetti sonori impeccabili e una velocità di calcolo e ricostruzione del punto ove la pallina termina la sua corsa fuori dal comune. C'è in aggiunta la possibilità di giocare anche in otto e le varie opzioni presenti nei maggiori programmi dedicati a questo sport già in circolazione.

Myra The Legend è il terzo prodotto in uscita e avrà come protagonista un simpatico coniglio. Al contrario della fama che la categoria ha acquistato negli anni, questo buffo animaletto cercherà di salvare la sua razza con un'azione a dir poco eroica. Introduzioni in stile cartoons, una miriade di livelli e nemici sono le potenzialità del videogioco in questione.

Altro platform game in fase di completamento è Beavers. Vi dico subito che la programmazione è stata affida ai creatori di R-Type, Forgotten World e Crackdown (Arc Developments, ndMax), e per questo non si deve certo sottovalutarlo. Beavers, come suggerisce lo stesso titolo, avrà per protagonista un altro buffo animale, il castoro, alle prese con una caduta di credibilità nel proprio paese a causa dell'interferenza di un'agguerrita volpe. Per fare tutto questo dovrà avventurarsi in ben quattro mondi differenti, talvolta attraversando sezioni marine, pieni di insidie e di pericoli.

Il ricorrente tema dell'immortalità è racchiuso nell'ultimo prodotto che vi presentiamo. Realms of Darkness, infatti, ha inizio da un errore causato in un laboratorio, durante un importante esperimento; la classica dimenticanza dell'ultimo ingrediente ha portato terribili sconvolgimenti nel mondo. Avrete così l'arduo compito di risolvere i problemi insorti portando a conclusione un arcade-adventure che si preannuncia interessante e innovativo.

Per concludere, tutti i programmi targati Grandslam saranno disponibili sia per Pc che per Amiga in tempi, speriamo, abbastanza ridotti.

Massimiliano Pescatori

NICK FALDO

MYRA THE LEGEND

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW OF THE BEAST III™

MANUALE IN ITALIANO
Disponibile per AMIGA

BEAST III - OUT OF THE SHADOW

La minaccia di Maletoth persiste. Solo dopo averlo annientato del tutto sarete liberi dal suo influsso maligno. In fragili spoglie umane dovrete affrontare innumerevoli sfide e potenti nemici che si frappongono tra voi e l'incontro finale con il Beast Lord.

BEAST I
Computer Entertainer '89
PREMIO D'ECCELLENZA
European Computer Leisure Awards '90
MIGLIORE GRAFICA
Game Players '90
GIOCO DELL'ANNO PER AMIGA

CARATTERISTICHE:
Sistema multi-sprite; 800K di musica evocativa; spettacolare grafica con centinaia di colori simultanei; scrolling parallattico a 8 livelli. L'ultimo della Grande Trilogia, **Shadow of the Beast III** offuscherà il già grande successo dei precedenti.

BEAST II
Golden Joystick Award '91
MIGLIOR GRAFICA - 16 Bit
European Computer Leisure Award '91
MIGLIOR GRAFICA E SUONO
Generation 4, **PREMIO INTERNAZIONALE PER IL MIGLIOR SUONO E LA MIGLIORE PRESENTAZIONE**

PSYGNOSIS

In ogni scatola, **SPILLA** maggio

GTO (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMODORAMENTE PARLANDO...

Lo scorso 20 di Ottobre, nella sede milanese della Commodore Italia, s'è tenuta una conferenza stampa per presentare le nuove macchine di questo Natale e qualche prima anticipazione sui prodotti previsti a medio/lungo termine...

Trasandati più mai, sconvolti dalle ultime giornate di lavoro ossessivo, barba incolta e tenebrose occhiaia (ma clamorosamente in anticipo). Sprovvisti di riviste, dimenticati i biglietti da visita in redazione, smarriti non si sa dove gli inviti... Marco ed io ci siamo timidamente introdotti nella sala riunioni, ancora praticamente deserta. Giusto il tempo per le solite quattro, amichevoli, frecciatine incrociate con il buon Riccardo (Albini) e quindi si comincia.Premetto a questo punto che, essendo il numero già completo e avendo per miracolo recuperato in extremis questa semplice paginetta, mi limiterò a riassumervi brevemente le specifiche tecniche dei nuovi modelli di Amiga e a delinearvi in poche parole quelli che sono gli orizzonti futuri ai quali ci stiamo affacciando.Partiamo ad ogni modo dal neonato Amiga 1200 (che dovrebbe essere nei negozi a partire dalla fine del mese). Come si nota dalla foto lo style esterno ricorda il 600, al quale è stato reintegrato il tastierino numerico, e anche lui è predisposto per supportare l'hard disk interno. L'Amiga 1200 è il primo home computer ad aver installato un processore 68E020 a 32 bit e il chip set AA (Advance Amiga), quest'ultimo meriterebbe un discorso a parte, visto che è il perno focale della nuova tecnologia, ma non vi è lo spazio per ulteriori approfondimenti, peraltro estremamente tecnicistici. Possibilità dei 256 colori su schermo, estraibili da una palette di 16.8 milioni di colori (teoricamente visualizzabili allo stesso tempo in modo Ham, dico teoricamente perché nessun monitor in commercio è in grado di permetterlo). La velocità di clock è stata portata a 14MHz; dotato di due mega di Ram di base viene venduto (ad un prezzo di poco superiore alle 800mila lire) con il nuovo sistema operativo 3.0 in italiano.Passando invece all'Amiga 4000, si presenta come il modello più avanzato dell'intera gamma. Monta un Motorola 68040 a 25 MHz, coprocessore matematico incorporato nella CPU, 1MB di Rom e 6Mb di Ram (espandibile fino a 18MB), risoluzione massima di 1280X512, tavolozza da 16 e passa milioni di colori, interamente compatibile con il nuovo chip set AA e dispone anche lui del nuovo sistema operativo 3.0 in italiano con la possibilità di lettura in formato MS-Dos.Prima di chiudere un breve accenno anche per un nuovo modello di CDTV che è tutt'ora in fase di sviluppo, del quale se riparlerà comunque presto, almeno speriamo...

Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORZA ITALIA!

Il famigerato software "made in Italy" è oramai, e non da poco, una realtà. I prodotti nostrani sono sempre più ricercati, competenti e interessanti: da qui, un crescente interesse da parte del pubblico verso i vari programmatori italiani, che si impegnano in modo crescente e propongono cose sempre più interessanti. Questo mese ci occupiamo di un nuovo gruppo che si prepara a fare il suo esordio sul marcato: stiamo parlando di Fabio Corica e Angelo Bordieri, in arte (è proprio il caso di dirlo)... Tecnoart.

La schermata dei titoli di RGB. Notate lo stile vagamente nipponico...

Ancora una volta, ci occupiamo di liguri: ex-collaboratori della Dynabyte (vedete numero scorso), Fabio Corica (grafico, se vi interessa ha già lavorato su Smash che trovate recensito in questo stesso numero) e Angelo Bordieri (programmatore/musicista) ci sono venuti a trovare in redazione durante un'uggiosissima domenica ottobrina. Dopo il consueto, nonché "interessantissimo", scambio di vie e piazze tra loro e Max che non si stanca mai di ricordare i suoi due (o tre, quattro, cinque, sei... tanto non ci interessa)(uno solo, ndMax) anni trascorsi nella città più... portuale d'Italia, dialogo fatto di frasi come "noi stiamo un po più su della stazione Principe", "io invece abitavo in via D'Assori al 29" e cose varie, siamo passati direttamente ai vari programmi attualmente in lavorazione...

RGB In tutta la sua gloria. Lo schermo è (molto) vagamente impostato come un flipper: durante il gioco potranno essere attivati anche bonus moltiplicatori e finezze varie.

Quello più vicino al completamento è RGB: Colormasters, un interessante puzzle che ricorda molto vagamente (ma non ditelo a Fabio e Angelo) Tetris, almeno come impostazione, ma completamente differente all'atto pratico: al centro dello schermo si trova un'area rettangolare all'interno della quale scendono alcune sfere (ma nei quadri più avanzati potranno anche essere altri tipi di solidi) colorate. Lo scopo del gioco è di combinare i vari colori facendo "compenetrare" queste benedette sferette fra loro e creando delle linee dello stesso colore. Ad esempio, "incastrando" tra loro una sfera rossa e una blu se ne otterrà una viola, una verde e una blu formano una gialla e così via, inoltre è possibile sottrarre i colori alle varie combinazioni per ottenere così uno dei tre colori principali (che sono, se non l'avete capito dal titolo del gioco, rispettivamente rosso, verde e blu).

Da quello che abbiamo visto, possiamo dire che RGB si presenta come un gioco pulito, colorato e estremamente interessante: a prima vista potrebbe sembrare non troppo originale, ma sotto l'aspetto da "clone di Tetris" si nasconde decisamente molto di più. Siamo rimasti stupiti inoltre, dopo avere apprezzato la fluidità e la cura generale del gioco, dall'apprendere che il tutto è stato realizzato in Amos: fino ad ora eravamo abituati a cose generalmente grezze e non eccessivamente "morbide", sarà anche per lo stile grafico decisamente professionale, il fatto è che RGB si è rivelato esattamente il contrario.

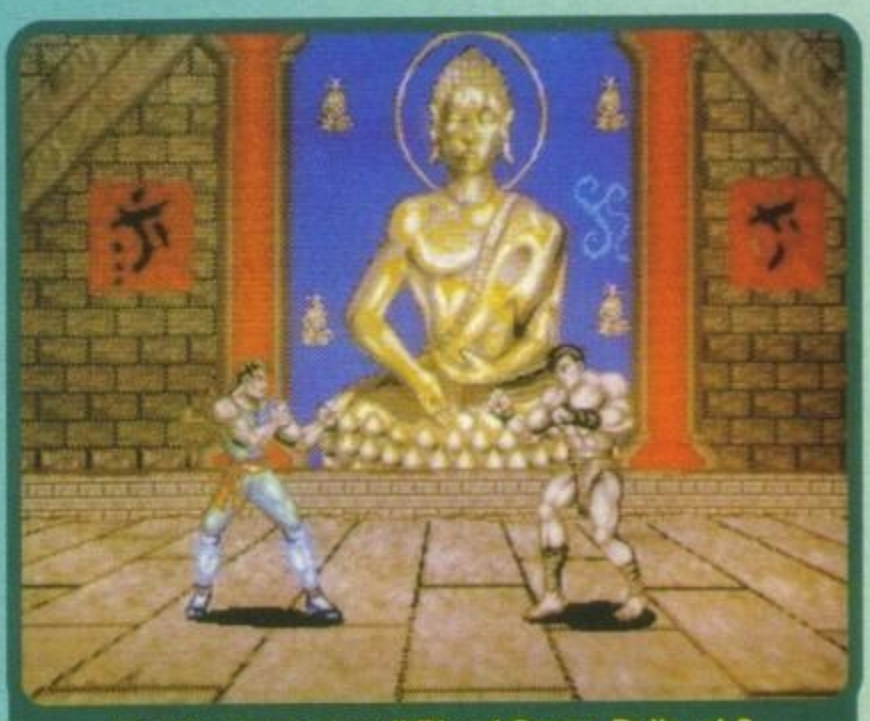
Stefano ha visto la foto di sfuggita e ha detto: Bodyblows? Si è pigliato un coppino e un "no, è Blood Cross della Tecnoart. Studia".

Sempre a proposito di stile giapponese, la schermata dei titoli di Blood Cross - nella quale, per quanto ci riguarda, può esserci scritto tutto tranne che appunto "Blood Cross",

Il secondo progetto in cantiere è senz'altro il più ambizioso: vedete quelle foto che ricordano vagamente giochi come il futuro Body Blows e Street Fighter II? Ebbene, si tratta di Blood Cross, e a parte il fatto che ha cambiato nome milioni di volte per colpa dei vari picchiaduro su console che uscivano ogni due minuti, non c'è molto da dire. Di questo gioco a parte alcune schermate statiche non abbiamo visto gran che: per il momento erano stati implementati solo due personaggi, il movimento era suffi-

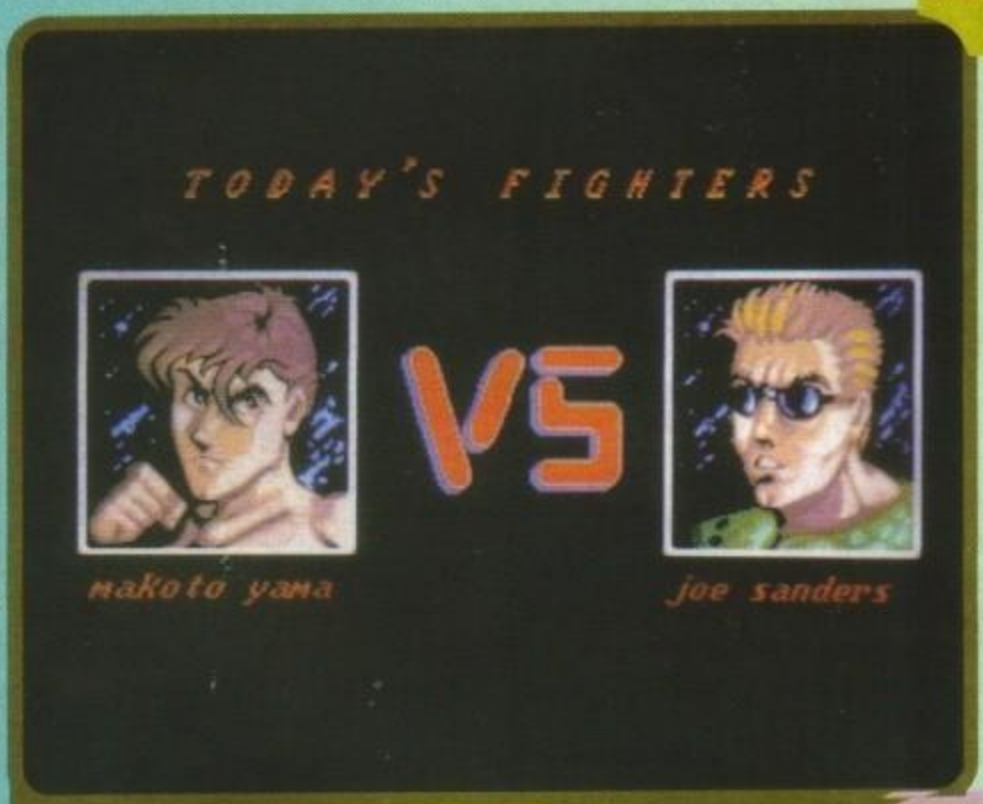
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un'altra immagine di Blood Cross. Bella, eh?

Grazie ai miei appunti, non riesco più a decidere se questo è Magic Land o Dream Things. Non infierite...



Indovinate? Blood Cross.

Una foto di un progetto che per il momento non verrà sviluppato.

Uno spara-e-fuggi che per il momento è stato accantonato in favore di un altro simile, chiamato (per il momento) Robogun.

cientemente fluido e le animazioni decisamente buone, ma è davvero troppo presto per farsi un idea del prodotto finito. Sbilanciandomi al massimo posso ammettere che sembra interessante e al livello di molte cose del genere già viste su Amiga (il che potrebbe anche dire che sembra brutto, ma non è quello che voglio dire, anzi), comunque come vi ho già detto è davvero troppo presto.

Dopo Blood Cross, una piccola pausa per controllare tutti i dischi rigorosamente sprotetti che i due si erano portati da Genova: un veloce "scan" con l'ultima versione del VirusZ ci ha permesso di rilevare sulla quasi totalità la presenza di un noiosissimo Saddam Virus. Ma bravi!

A questo punto siamo già passati ad altri giochi in fase di sviluppo o in fase di accumulamento polvere: tra gli altri abbiamo visto una schermata di Robogun, uno pseudo-Side Arms con una grafica a dir poco notevole che ha sostituito un altro spara-e-fuggi del quale potrete vedere la foto qui da qualche parte, due platform game decisamente incisivi dal titolo di Magic Land e Dream Things. Uno di questi due ha avuto dei problemi durante la lavorazione a causa di Harlequin della Gremlin: a detta del dinamico duo infatti i due personaggi avevano qualcosa di più che una semplice somiglianza tra loro, e hanno dovuto praticamente rifare un bel pezzo di roba (termine tecnico che sta ad indicare... le cose).

Oltre a questi titoli, la Tecnoart ne aveva iniziati altri, che andavano dal gioco di calcio al platform game in stile nippoconsoliano, oppure il simulatore di golf, per il momento però non se ne farà nulla, anche perché nel frattempo hanno creato un'interfaccia utente per adventure chiamata Free Action che verrà utilizzata in una prossima avventura che verrà pubblicata ancora da non si sa chi.Non battono certo la fiacca, eh?

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI LYNX Shop

PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA N.2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS, VIA S. FRANCESCO D'ASSISI N.54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC, C.SO LAMARMORA N.33
ALESSANDRIA, L'ALTALENA, CENTRO COMM.LE PACTO
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA N.3
ASTI, ASTI GAMES, VIA ALFIERI N. 26
BANCHETTE, TO, ARLECCHINO, VIA CASTELLAMONTE N. 18/E
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS, P.ZZA I MAGGIO N.1
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE N.55
BIELLA, VC, CAMELOT SAS, VIA P. MICCA N. 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE N. 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE, VIA PRINCIPI DI PIEMONTE N.4
BUTTIGLIERA ALTA, TO, CERCHIO MAGICO, C.SO SUPERGA N. 56
CANELLI, AT, SUPER SHOP SNC, P.ZZA ZOPPA N. 16
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO N.2/C
CIRIE', TO, BIT INFORMATICA SRL, VIA VITT. EMANUELE N. 154
CIRIE', TO, CENTRO GIOCO, VIA ROMA N. 66
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA N.42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA, C.SO INDUSTRIA N.30
IVREA, TO, FULVIA PAGLIUGHI SNC, C.SO VERCELLI N.254
IVREA, TO, EPO VAL GAMES, VIA PALESTRO N. 62
MONCALIERI, TO, SELEGIOCHI, VIA XXIV MAGGIO N. 5
NICHELINO, TO, CASA DEL PUPO, VIA TORINO N.34
NOVARA, PARADISO DEI BAMBINI, VIA TADINI N.35
PINEROLO, TO, ROGIRO', P.ZZA BARBIERI N.2
RIVOLI, TO, AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA N.112
SALUZZO, CN, BOLLATI GIUSEPPE, P.ZZA CAVOUR N. 38/4
SUS, TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA N.53
TORINO, AUCHAN, C.SO ROMANIA N.460
TORINO, TV MIRAFIORI, C.SO UNIONE SOVIETICA N.393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI N.26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS, VIA ANDREA DORIA N.8
TORINO, GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO N.52/B
TORINO, MAGLIOLA, VIA NICOLA PORPORA N.1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA N.45/F
TORINO, MICRONTEL SRL, C.SO GIULIO CESARE N.56 BIS
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA N.333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. N.251
TORINO, GRANDE MARVIN, P.ZZA LAGRANGE N. 45
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO N.46
TORINO, PLAY GAME SHOP, VIA CARLO ALBERTO N.39/A
TORINO, COMPUTER HOME SNC, VIA S. DONATO N. 46/D
TORINO, IL COMPUTER SERVICE, VIA STRADELLA 235/A
TORINO, MATRIX, VIA MONGINEVRO N. 1
TORINO, 6 VIA CIBRARIO, VIA CIBRARIO N. 6
TORINO, GIROTONDO TRE SRL, C.SO SOMMELLIER N. 33
TORINO, GIROTONDO, VIA GENOVA N. 14
VALENZA PO, AL, CENTRO COMM.LE SELEZIONE, VIA CAIROLI N.5
VERCELLI, VC, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE N.5

LOMBARDIA

BAREGGIO, MI, GIOCHI SCIASCIA, VIA NOVARA N. 86
BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC, VIA PAPA GIOVANNI XXIII N.49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC, VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC, VIA BROSETA N.1
BOZZOLO, MN, TOY CENTER, VIA CREMONA
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA N.32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI N.12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI N.12/B
BRESCIA, MASTER INFORMATICA, VIA F.LLI UGONI N. 10/B
BRESCIA, GIOCA BABY, VIA MILANO N. 3/F
BRESCIA, IL GIOCA, VIA GRAMSCI N. 13/A
BRESCIA, GIOCATOYS, VIA MONTELLO N. 48
BRESCIA, GIOCAGIOCA, VIA S. MARIA CROCIFISSA DI ROSA N.63
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA VANTINI N. 36
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA MARTINO FRANCHI N. 29
CARAVAGGIO, BG, MERISIO, VIA OBERDAN N. 13
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4, CENTRO COMM.LE L'AGORA'
CINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S., VIA ROMA N.35
CORBETTA, MI, PENATI SRL, VIA SIMONE DA CORBETTA N.49/D
CREMA, CR, EL-COM, VIA LIBERO COMUNE N.15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO, C.SO MATTEOTTI N.100
CREMONA, TELCO, P.ZZA MARCONI N. 2/A
CREMONA, PRISMA, VIA BUOSO DA DOVARA N. 8
CURNO, BG, RODESCHINI, CENTRO COMMERCIALE DI CURNO
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI N.14
FINO MORNASCO, CO, MIAZZO, S.S. GIOVI N. 7
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN, C.SO SEMPIONE N.33
GALLARATE, VA, GIOCART, VIA MILANO N. 165
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZZINI BOSSI, VIA G.P. CLERICI N.196
GORGONZOLA, MI, ARCA, VIA TRIESTE N. 13
GRADESCO PIEVE DELMONA, CR, MONDO COMPUTER, CENTRO COMM.LE CREMONA 2
GRATACASOLO, BS, INFOCAM, ST. PROVINCIALE 38
GRUMELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA N.61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO N.11
LEGNANO, MI, GRANCASA, VIA C. JUCKER N. 1/3
LENTATE SUL SEVESO, MI, PIEMONTI, VIA NAZIONALE DEI GIOVI N.4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI, P.ZZA GIACOBBE N.11
MALEGNO, BS, LO BRACCO, VIA DEL LANICO N. 121
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI N.95
MANTOVA, TOY CENTER GIOCATTOLI, VIA PARMA N. 26/A
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L., VIA CASTELLINI N.27
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI N.29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO N.9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA N.4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET N.2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO N.3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO N.43
MILANO, PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO N.1
MILANO, GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI N.40
MILANO, FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO N.15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE, VIA AMPERE N.105
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA N.9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI, C.SO VERCELLI N. 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER N. 19
MILANO, LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA N. 3
MILANO, R.C.S., VIA MONTEGANI N.11
MILANO, ELETTROVOCE BRAHA, VIA PIER CAPPONI N. 5
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MILANO, FAREF, VIA A. VOLTA N. 21
MILANO, MARCUCCI, VIA F.LLI BRONZETTI N. 37
MILANO, MESSAGGERIE MUSICALI, GALLERIA DEL CORSO N. 2
MILANO, TRONY GAMES, VIA PASCOLI N. 56
MILANO, JOYSTICK FUN, VIA LORENTEGGIO N. 38
MILANO, ASI, VIA VALDAGNO N. 5
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA N.4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI N.7
MONZA, MI, A.Z., VIA BUONARROTI N. 74
MORNAGO, VA, VANONI, VIA STAZIONE N.18
MOZZO, BG, VISCONTI, STRADA 153 - GRAN MERCATO DEI COLLI
NERVIANO, MI, GRANCASA, VIA LATERALE GIOVANNI XXIII
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI, VIA ADUA N. 45
PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA N.11
PEDRENGO, BG, GIOCOSPORT 2001, VIA FERMI N. 19
PIADENA, CR, TECNOGIOCHI, VIA FERRARIS N. 1
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO, VIA BUONARROTI N.41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
REZZATO, BS, GIOCATTOLI CENTER, VIA GARIBALDI N. 72
RHO, MI, NEXT COMPUTER, VIA BUGATTI N. 13
RODENGO SAIANO, BS, COLMARK SPA, VIA INDUSTRIALE N.8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA, VIA PEROSI N.10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI, VIA MADRE CABRINI N. 44
S. GIULIANO MIL.SE, MI, VIDEOTEQUE, VIA TOLSTOI N.86/G
S. GIULIANO MIL.SE, MI, GRANCASA, VIA TOLSTOI N. 85
SABBIO CHIESE, BS, BAZZANI, VIA PARROCCHIALE N. 22
SEREGNO, MI, BONSAGLIO SRL, VIA DELLA REPUBBLICA N.200
SESTO S. GIOVANNI, MI, EASY SOFTWARE, VIA GRAMSCI N. 52
SORDIO, MI, TUTTO SOFTWARE SAS, VIA EMILIA N. 22
TIRANO, SO, SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA N.8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI N.88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT, CITTA' MERCATO

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER, V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET, VIA MARINONI N.5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI N.31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, IL NIDO SNC, VIA CAPITELVECCHIO N.40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, R.T.E. SNC, VIA J. DA PONTE N.25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VITT. VENETO N. 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA, VIA XXIX APRILE N. 2/A
CEGGIA, VE, SARTORELLO SPA, VIA DUCA D'AOSTA N.2
ESTE, PD, COMPU & GAMES, VIA TITO LIVIO N. 5
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI N.10
LEGNAGO, VR, ZANON DI ISALBERTI E., VIA BEZZECCA N.3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI N.10
MALO, VI, COVE, VIA COPERNICO N.19
MARGHERA, VE, SME, VIA ORSATO N. 5
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA BISSUOLA N.20/A
MESTRE, VE, SME, VIA TORINO N.101
PADOVA, FRIGOBERETTA, VIA S. LUCIA N.25
PADOVA, TESTI GIOCATTOLI, VIA S. LUCIA N.11
PADOVA, COMPUMANIA SNC, VIA CARLO LEONI N.32
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA N.63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO N.39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI N.31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI N.99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN), VIA T. ASPETTI N.168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON, VIA ROMA N.46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR, VIA BESSICA N. 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE N.4
ROVIGO, CLINICA DEL RASOIO E DEL COMPUTER, V.LE REGINA MARGHERITA 7/9
ROVIGO, MONDO GIOVANE COMPUTERS, VIA FUA' FUSINATO N. 37/A
RUBANO, PD, EUROMARKET, VIA DELLA PROVVIDENZA N.212
S. BIAGO CALLALTA, TV, RAZIN, VIA POSTUMIA N. 78
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA C. BATTISTI N.53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO, VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, TOY CENTER, VIA C. BATTISTI N. 278/A
S. GIUSTINA BELL.SE, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VOLPERE N.20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' N.35
SUSEGANA, TV, SME, VIA CONEGLIANO N.57
TAGLIO DI PO, RO, G.M. DI MORETTO, VIA MILITE IGNOTO N.3
TORRI DI QUARTESOLO, VI, ECHOS - CENTRO "LE PIRAMIDI", P.ZZA RUZZANTE N. 25
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE N.15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN N.6
VENEZIA, CAPUTO SNC, S. MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO N.49/48
VENEZIA, RAVAGNAN CARLO, VIA S. MARCO N. 2428
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO N.47
VERONA, PERSONAL WARE, VIC. VOLTO SAN LUCA N.6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA N.2
VERONA, NASTROTECA 2000, VIA VASCO DE GAMA N.14
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO N.10/11
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA N.79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.SO PALLADIO N.78
VILLAFRANCA, VR, MA.BE. SAS, VIA MESSIDAGLIA N.130

FRIULI VENEZIA-GIULIA

PORDENONE, FRIGOBERETTA, C.SO VITT. EMANUELE N.14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI N.29
TRIESTE, VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R., VIA RISMONDO N.4
UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA N.15/A
ZOPPOLA, PN, SME, VIA UDINE N.28

TRENTINO ALTO ADIGE

BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE N.70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC, VIA IV NOVEMBRE N.23
GARDOLO, TN, MUSIC CENTER, VIA SOPRASASSO N.32/4
MERANO, BZ, KONTSCHIEDER ERICH, VIA PORTICI N.313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA DI SAVOIA, VIA TARTAROTTI N.48
TRENTO, SISTER ANTONIO, VIA XXIV MAGGIO N. 2/3
TRENTO, CRONST S.A.S., VIA G. GALILEI N. 25

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA MURRI N. 73/75
BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA LOMBARDI N.43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA N.38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHERARDI, VIA OBERDAN N. 29
BOLOGNA, CARTOLERIA PORTANOVA SAS, VIA PORTANOVA N. 18/9
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI N.13/2
BOLOGNA, BORSARI ELETTRONICA, VIA FARINI 9
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI, C.SO CABASSI N.28
CASALGRANDE, RE, MACCHONI, VIA STATALE N. 467
CASTELNOVO NE' MONTI, RE, MONDO MUSICA, VIA ROMA N. 27
CENTROBORGO BOLOGNA, BO, BORSARI MUSICA S.R.L., VIA M. E. LEPIDO N. 186/21
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI N.5
DOGANA S. MARINO, , S. MARINO INFORMATICA, VIA 3 SETTEMBRE N.113
FAENZA, RA, ARGNANI SAS, P.ZZA DELLA LIBERTA' N.5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO N. 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR N.85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR N.32
FORLI', TUTTO PER IL BIMBO, VIA G. REGNOLI N.15
FORLI', CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA N.30
FORLI', MARCO POLO SNC, V.LE ROMA N.171
GUASTALLA, RE, MAFRI, VIA CAVALLO ANG. SACCO E VANZETTI
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO, L.GO CALDERONI
LUGO, RA, BRISTOL, VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE N.19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI N.20
MODENA, ORSA MAGGIORE C. COMM.LE I PORTALI
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI N.78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO N.23
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR N.17
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI N.59
PAVULLO, MO, VIDEO MUSIC, VIA GIARDINI N. 66
RAVENNA, PALMIERI & C. SRL, VIA GRAMSCI N. 72
REGGIO EMILIA, PETER PAN, VIA EMILIA S. STEFANO N. 15/E
REGGIOLO, RE, DISCOPLAY, V.LE AMENDOLA N. 40/C
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC, VIA LAGOMAGGIO N.50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPPETTO, VIA SIGISMONDO N.5/7
RIMINI, FO, GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA N.3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO, VIA EMILIA N.80
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, BORSARI CASA, VIA EMILIA LEVANTE N. 259
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI N.58
VIGNOLA, MO, FOLLETTI E FATE, C.SO ITALIA N. 46-48

LIGURIA

BOLZANETO, GE, MARTINELLI NARA, VIA C. RETA N.7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI N.35
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI, VIA ASSAROTTI N.2
GENOVA, IL BALILLA, VIA F. APRILE N.112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO, C.SO BUENOS AIRES N.3/R
GENOVA, LOBIANO MARIO, VIA G. DE PAOLI N.27/29
GENOVA, ABM COMPUTER SRL, P.ZA DE FERRARI N.24/R
GENOVA, BABY LAND, VIA COLOMBO N. 58/60
GENOVA, I GIOCATTOLI DI LELLA, VIA SAN LUCA N. 75/R
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA N.20
LA SPEZIA, INGROGIOCA SAS, VIA ROMA N. 194
ONEGLIA, IM, SERRATI RICCIOTTI, SALITA ARDOINO N. 10
PONTEDECIMO, GE, G. & G. GIOCATTOLI, VIA OTTINELLI N. 2
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AREZZO, CASA DELLO SCONTO, VIA VITT. VENETO N. 115/117
AREZZO, CASA DELLO SCONTO, P.ZA GIOTTO N. 29
CAMAIORE, LU, IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE N.241/B
CASCINA, PI, F.LLI MONTESI, V.LE COMASCHI N. 39
CHIANCIANO TERME, SI, CAMISA MASSIMO, V.LE ROMA N. 33
FIRENZE, TELEINFORMATICA TOSCANA, VIA BRONZINO N.36
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI N.126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO N. 10/R
FIRENZE, F.LLI PAOLI, VIA DATINI N.45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORCICODA N.1/RFIRENZE, BABY MARKET, V.LE DEI MILLE N. 72
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA DELLA STAZIONE
FIRENZE, HELPI COMPUTER, VIA DEGLI ARTISTI N. 8 C
FORNACETTE, PI, CASA MARKET, VIA T. ROMAGNOLA N. 284
GROSSETO, ANDREINI LORIS, VIA PAGLIALINGA
LIDO DI CAMAIORE, LU, IL COMPUTER DI VECOLI, V.LE COLOMBO N.216
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI N.19
LIVORNO, BALDI FIORELLA, VIA DELLA CORONCINA N. 8
LIVORNO, FOTO UNIVERSAL, P.ZZA XX SETTEMBRE
LIVORNO, ETA BETA, VIA S. FRANCESCO N. 30
LUCCA, COMPUTER SHOP CENTER, P.ZZA CURTATORE N.103
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO N.26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI, P.ZZA DEL SALVATORE N.6
LUCCA, DISCO ROSSO, VIA S. PAOLINO N. 67
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI N.32
MONTECATINI TERME, PT, PELLEGRINI GIANCARLO, VIA U. BASSI N. 8/10
MONTERIGGIONI, SI, ELETTROMERCATO SRL, VIA TOSCANA N.6
MONTIGNOSO, MS, PLAYMASTERS, VIA INTERCOMUNALE N.49
ORBETELLO, GR, BABY'S LAND, VIA GIOBERTI N. 151
PIETRASANTA, LU, HIGH-TECH COMPUTERS, VIA MAZZINI N. 81
PISA, TECNINOVAS COMPUTER, P.ZZA GUERAZZI N. 19/21
PISA, CASA DELLO SCONTO, VIA CAMMEO N. 59
PISTOIA, MORGANA, VIA DALMAZIA N. 424
POGGIBONSI, SI, BABILONIA, VIA DEL COMMERCIO N. 29
PONTEDERA, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC, VIA DANTE N.77
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA N.15
SCANDICCI, FI, BELLANTI & C., P.ZZA L. DA PALESTRINA N.317
SIENA, VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI N.17
SIENA, BIANCHI ELETTRONICA, STRADA MASSETANA ROMANA
SIENA, BROGI RENATO, VIA CAMOLLIA N. 20/22
VIAREGGIO, LU, CASA DELLO SCONTO, VIA AURELIA NORD

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE N.1
ANCONA, TORTORELLI DI ANGELONI, C.SO STAMIRA N. 25
CAMERINO, MC, GAZZELLA GINA, C.SO VITT. EMANUELE N.31
CASTELFIDARDO, AN, MEZZELANI GIULIA, VIA XXVIII SETTEMBRE N. 28
FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC, VIA N. BIXIO N. 18/A
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI N.11
FANO, PS, FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI N.1/A
FERMIGNANO, PS, HIFI MARKET, VIA MACCIONI N. 6
FERMO, AP, PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS, VIA TRENTO MUNZI N.72/74
FOLIGNANO, AP, BENVENGA ERMINIA, V.LE AOSTA N. 21
JESI, AN, SIGNORETTI MARIO, C.SO MATTEOTTI N. 48
LIDO DI FERMO, AP, FIMEC DI DAMIANI, VIA MACERATA N. 4/12
MACERATA, CERQUETELLA PIERINO, VIA SPALATO N.126
MATELICA, MC, ELETTROLANDIA, C.SO VITT. EMANUELE N. 28
PESARO, REAL CICOGNA, VIA BRANCA N.69
PESARO, PERSONAL COMPUTER, VIA PONCHIELLI N. 2
S. ANGELO IN VADO, PS, GIOVAGNOLI CLEMENTE, C.SO GARIBALDI
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP, IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI
VILLA S. ANTONIO, AP, MAROZZI GIULIO, VIA SALARIA N.2

UMBRIA

BASTIA UMBRA, PG, BARBAROSSA GIANCARLO & C. SNC, VIA ROMA N. 77
CITTA' DI CASTELLO, PG, WARE, VIA DEI CASCERI N. 31/A
DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO, PG, VALERI RUFFINO, VIA BENEDETTO CAIROLI N.29
FOLIGNO, PG, BRIGO BRUNA, VIA GRAMSCI N.87
FOLIGNO, PG, ETABETA DI BIZZARRI SNC, P.ZZA SAN DOMENICO
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT, VIA PICCOL PASSO N. 107
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA BAGLIONI N. 17/29
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA MENTANA N. 55/75
PERUGIA, MIGLIORATI, VIA S. ERCOLANO N. 3/10
SAN SISTO, PG, CIEM DI MINUTI, VIA PIEVAIOLA N. 166
TERNI, STEFANONI ERMINIO, VIA CRISTOFORO COLOMBO N.3
UMBERTIDE, PG, FORMICA GIUSEPPE, VIA GARIBALDI N. 17
UMBERTIDE, PG, MENIGATTI LORIS, VIA STROZZACAPPONI N. 47

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO N.213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI N.25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI N.15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA N.14/A
CASSINO, FR, PETRACCONE, VIA PASCOLI N.110
CASSINO, FR, ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO N.20
CASSINO, FR, SIDAC, P.ZZA S. GIOVANNI N. 16
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP, VIA SETTEVENE PAOLO N.75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME, VIA COL DI LANA N.11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54, 3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO, C.SO CENTROCELLE N.32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA, C.SO MARCONI N.35
FORMIA, LT, LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO N.282
FRASCATI, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA N.5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA N.12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO N.8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO MANCINI SAS, VIA KENNEDY N.100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MANCINI, P.ZZA S. FRANCESCO N.13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL, VIA DANTE ALIGHIERI N.74
POMEZIA, RM, COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI N.1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO N.8
ROMA, METROIMPORT, VIA DONATELLO N.37
ROMA, CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA N.4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE N.56
ROMA, CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI N.277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC, VIA BEVAGNA N.35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO, VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE N.46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI N.7/9
ROMA, MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI N.4
ROMA, F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA N. 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPIA NUOVA N.146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA N.245
ROMA, SUPERGIOCATTOLI C/O CENTO COMM.LE CINECITTA' 2
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA N. 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS, VIA A. MARIO N.38
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA, VIA A. MENGHINI N.83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN N.27
ROMA, COMPUSHOP, VIA NOMENTANA N.265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO N.31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPPONI N. 11
ROMA, F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI N.2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA, V.LE IPPOCRATE N.25
ROMA, KYNDES, VIA AURELIA N. 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA N.33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TOSCOLANA N.489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI N.94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO N.6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI N.40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA N.142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL, VIA APPIA NUOVA N.501/505
ROMA, VANGUARA ELETTRONIC, P.LE PRENESTINO N.16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI N.7
ROMA, CIMINI ANTON GIULIO, VIA PRENESTINA N.421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA N.50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA, VIA Q. VARO N.15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOLI SNC, VIA M. COLONNA N.30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA N.72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA N.100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE, VIA CASILINA N.283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, UNION SHOP SAS, V.LE REGINA MARGHERITA N.9
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO GIORGIO MACCAGNO N.8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE N.188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA N.19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA N.227
ROMA, FOTO FRANK, VIA DEI MILLE N.26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI N.65
ROMA, ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO N.1
ROMA, VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA N.4/6
ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA N.17
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE N.88
ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO N.506
ROMA, OCCHIENA FERDINANDO, CIRC.ZIONE GIANICO
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI N.3
TIVOLI, RM, A.Y.C. SHOP SERVICE, VIA EMPOLITANA
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO N.35
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA N.55
VITERBO, CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI N.65

CAMPANIA

ARZANO, NA, IDEA GIOCATTOLO SRL, VII TRAVERSA P
AVELLINO, GIOCATTOLI LANZETTA, VIA CIRCUNVALLA
AVERSA, CE, IOVINE ANTONIETTA, VIA COSTANTINOPO
AVERSA, CE, NEW TV HI-FI, VIA ROMA N. 218
BATTIPAGLIA, SA, KING COMPUTER, VIA OLEVANO N.
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA, VIA G N.145/151
CASORIA, NA, SHASHIN, EUROMERCATO CAMPANIA
GRAGNANO, NA, PRIDAM SNC, VIA CAPPELLA DEI BIS
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFISYSTEM SAS, VIA BO
NAPOLI, ODORINO SRL, L.GO LALA N.22/AB
NAPOLI, SANTANIELLO SAS, VIA SANTANNA DEI LOMB
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC, VIA CONSALVO N.1
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. N. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOLI, VIA DIOCLEZIANO N.
NAPOLI, DARVIN, GALLERIA UMBERTO I N.79
NAPOLI, CIAN, GALLERIA VANVITELLI N.32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CILEA N. 115
NAPOLI, LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI N.158/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO N.6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA, V.LE KENNEDY N.103
NAPOLI, VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE N.16
NAPOLI, APREA, VIA VERGINI N. 15
NAPOLI, VC DI V. CASTELLUCCIO, VIA PRIVATA RICCI
NAPOLI, ESTERCOM, GALL. UMBERTO I N. 17
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS, VIA LIBE
PORTICI, NA, INFORMATICA ESSE, VIA LIBERTA' N. 25
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA, VIA PASITEA N.
QUALIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS, VIA R
S. MARIA C.VETERE, CE, ELETTRONICA VALENTINO, P.ZZA
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS, VIA VITTORE
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI N.21
SAN PRISCO, CE, R.F. VOLLERO, VIA APPIA N. 1
VALLO DELLA LUCANIA, SA, PLAY AND SOUND, VIA TI

PUGLIA

ANDRIA, BA, CENTER MUSIC, VIA F. FERRUCI N. 25/27/29
ANDRIA, BA, CENTER MUSIC 2, VIA FIRENZE N. 43 A-B
ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOLI N.41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR N.196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR N.99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI N.17 C.D.E.
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 32
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 79
BARLETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI N.58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL, BARI CENTRO
CASARANO, LE, DETTALGROSS D'AMICO, VIA POLA N. 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 2000, VIA S. LORENZO N.47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM, VIA S. LORENZO N.23
FOGGIA, ECI COMPUTER, VIA ISONZO N.28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPUGLIA, VIA BARI N.42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO N. 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE N.26
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA, VIA A. FIGHERA N. 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA N.92/94
TARANTO, ELETTROJOLLY, VIA ZARA N.75
TARANTO, TECNOBIT, VIA PLATEJA N.68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGINI N.49/A
TRIGGIANO, BA, BABY PARK SRL, TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO, ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE, VIA D. TRIPEPI N.71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA, VIA ORANGE

SICILIA

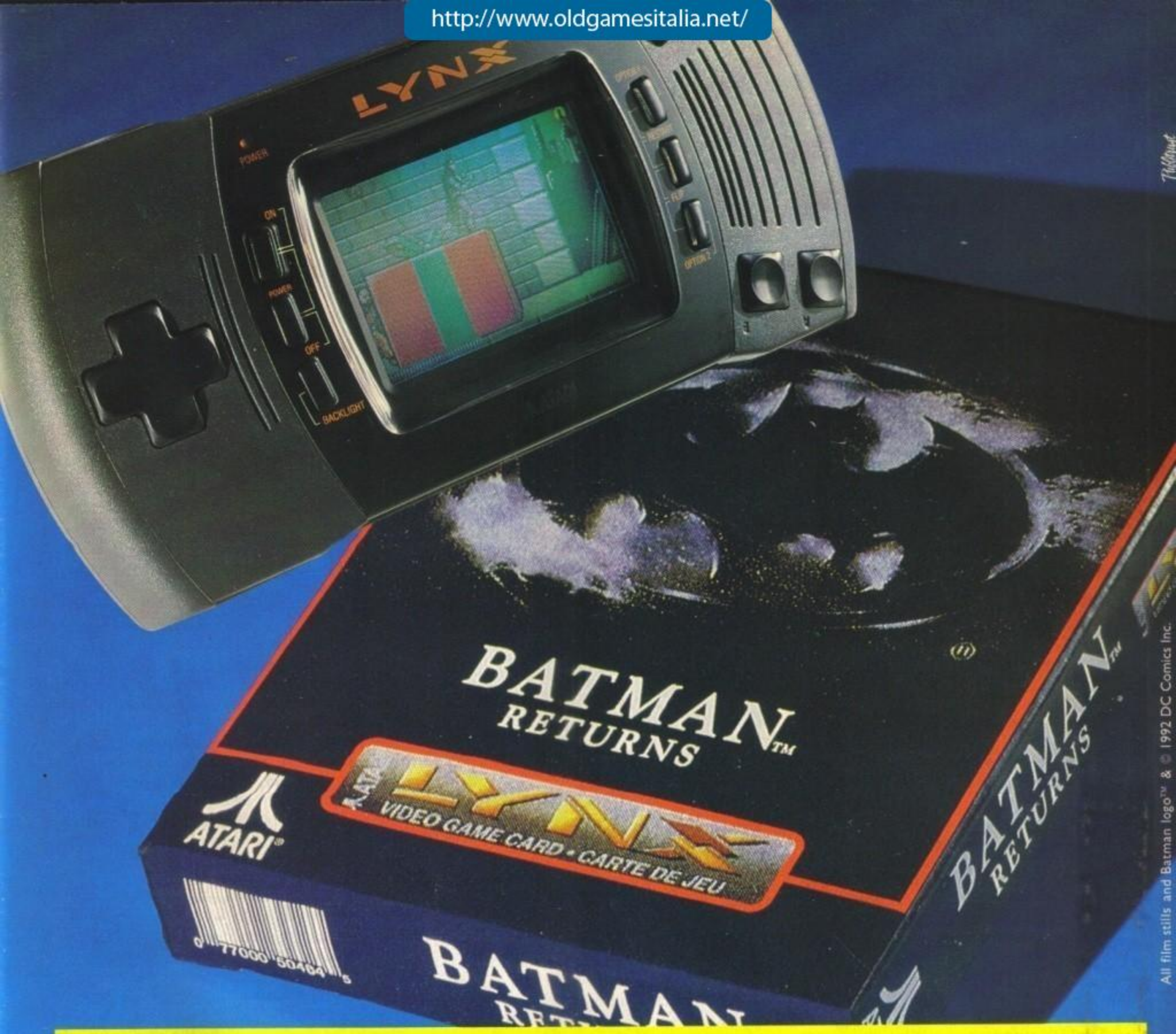
AUGUSTA, SR, CENTRO BABY, VIA PRINCIPE UMBERTO N. 177
CANICATTI', AG, CURTO PELLE BABY, VIA MONS. FICARRA
CAPO D'ORLANDO, ME, FOTOFLASH, VIA XXVII SETTEMBRE N. 26/A
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA N. 140
CATANIA, MAC SYSTEM, VIA R. IMBRIANI N.179/A
ENNA, MANETTA ARREDUFFICIO, VIA CHIARAMONTE N. 10
MESSINA, PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO N.21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE, VIA DEL VESPRO N.58
MESSINA, TECNOELETTRONICA, VIA CENTONZE N. 139
MILAZZO, ME, ROBOTICA, P.ZA S. CUORE N. 16
MISTERBIANCO, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE, VIA A. MORO N. 21/23/25
MISTERBIANCO, CT, SAMART, VIA CARLO MARX N. 160
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN N.197
PALERMO, CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO N. 20/26
PALERMO, SICI GIUOCA, VIA S. CIRO N. 23/A
PALERMO, A. RANDAZZO S.P.A., VIA M. STABILE N. 160
PALERMO, CARAFFA DARIO, P.ZA R. SETTIMO N. 9/10
PALERMO, GALLERIA DEL GIOCATTOLO, VIA NAPOLI N. 55
PALERMO, HOME COMPUTER, V.LE DELLE ALPI N. 50/C E
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO IBLEO, VIA ROMA N.110/114
SIRACUSA, MELCHI, VIA M. BONANNO N. 19/A
SIRACUSA, TELSY, VIA S. OLIVIERI N. 35/T
TERMINI IMERESE, PA, CASCINO ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE N.24
VITTORIA, RG, FOTOVIDEO BELLA, VIA CAVOUR N. 340

SARDEGNA

ARZACHENA, CA, DEMURO MADDALENA SNC, VIA RUZZITTO N. 20
CAGLIARI, COMPUTER POINT SAS, VIA CAVARO N. 21 B C
NUORO, CEN, VIA S. EMILIANO N.51
OLBIA, SS, SKEMA ELETTRONICA SNC, VIA ACQUEDOTTO N. 31
ORISTANO, ERRE DI DAMCARDIO SNC, VIA E CAMPANELLI N.15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.SO VICO N.37
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA N. 6
TORTOLI', NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO N.10

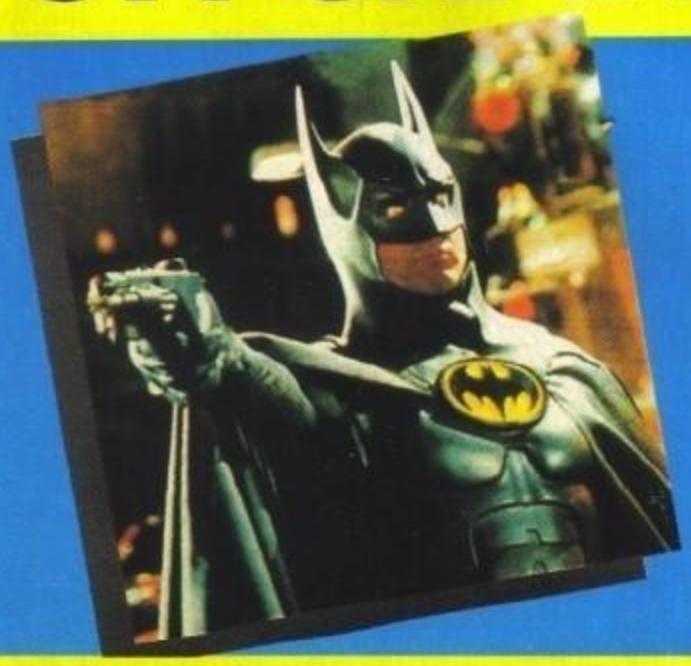
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



All film stills and Batman logo™ & © 1992 DC Comics Inc.

DA UN GRANDE FILM
UN GRANDE VIDEOGAME.



ATARI®
VIDEOGAMES

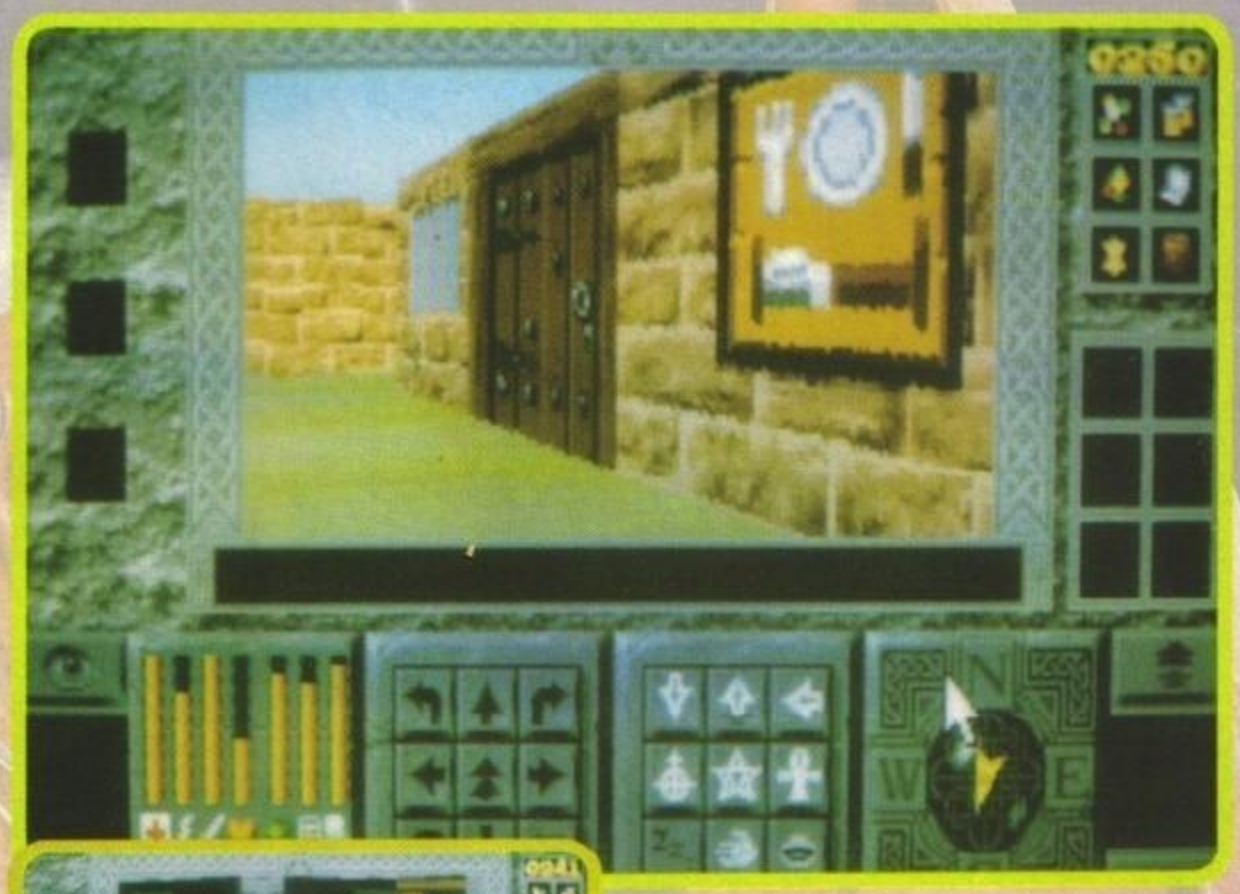
ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono (02) 6134141- Telefax (02) 6194048
Per informazioni: HOT LINE (02) 6196462

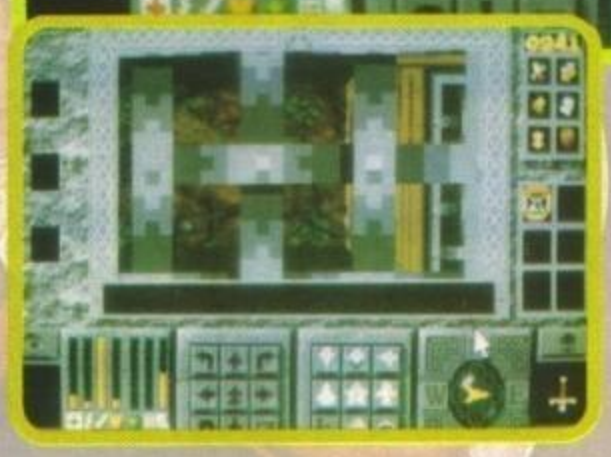
ESCLUSIVO GIOCO ATARI. DAL 15 SETTEMBRE NEI LYNX SHOP

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Legends of Valour





Dopo avervene entusiasticamente illustrato le incredibili qualità all'interno della preview del numero scorso è già tempo di giudizi definitivi per uno dei titoli più interessanti di questi ultimi mesi. Forza e coraggio che si comincia...

Premetto innanzitutto che, per una migliore cognizione del gioco, questa recensione andrebbe letta in combinazione all'anteprima del numero precedente, non essendoci qui lo spazio per affrontare nuovamente tutti quanti gli argomenti in quel luogo già trattati. Cercherò comunque di assicurare un'informazione adeguata, non temete.

Come ogni gioco di ruolo che si rispetti si comincia con la generazione del vostro personaggio (sesso, razza, qualità fisiche e psichiche...), scelta questa che avrà non poche ripercussioni sugli sviluppi futuri della vostra avventura.

Fatto questo venite prontamente catapultati all'interno delle mura dello sterminato villaggio di Mitteldorf, dove si svolgerà l'intera vicenda

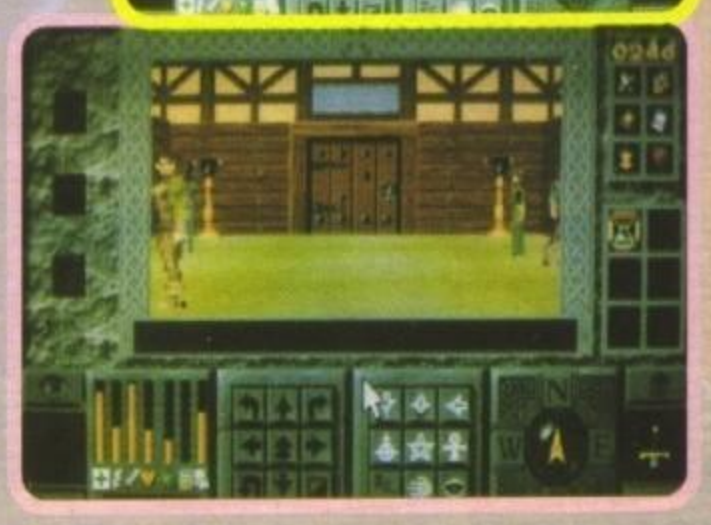
(è in qualsiasi istante possibile accedere alla mappa, grazie alla quale potrete immediatamente rendervi contro della mole di locazioni da esplorare); tenete comunque conto che molti edifici si estendono un piano in altezza e che, soprattutto, esistono un'infinità di sotterranei che corrono al di sotto della superficie con un'estensione assolutamente ragguardevole, oltre che animati dalle più incredibile creature.

Una prima veloce e superficiale esplorazione della zona vi dovrebbe comunque permettere di scoprire quelli che sono gli edifici di maggiore interesse: primi fra tutti i negozi. Se l'orario d'apertura ve lo consentirà potrete infatti acquistare e scambiare oggetti che si riveleranno poi utili nel corso del gioco. Esistono poi le taverne, all'interno delle quali rifocillarsi quando il vostro stomaco gorgoglia (come adesso il mio), gli ostelli dove riposarsi la notte (ce ne sono in tutto otto, nonostante alcuni non siano troppo raccomandabili), anche perché dormendo per strada potreste venire arrestati per vagabondaggio, oppure i templi dove fortificare il vostro spirito. Sparse per la città si trovano inoltre parecchie gilde, arruolandosi nelle quali è possibile accedere ad informazioni o luoghi segreti, ovviamente non sempre è facile diventarne membri.

Il villaggio è ovviamente popolato da migliaia di soggetti che conducono la loro esistenza apparentemente senza curarsi troppo di voi, alcuni di questi si riveleranno comunque amichevoli nei vostri confronti (con un'apposita icona potete attirare l'attenzione di chi vi sta intorno), altri un pochettino meno, e in questo caso è fin troppo facile venire alle mani.

Per quanto riguarda i combattimenti non c'è molto da dirsi, vi troverete faccia a faccia con il vostro avversario al quale dovrete gonfiare la faccia a pugni, fino all'esaurimento dei suoi punti energia, sempre che non abbiate trovato una qualche arma migliore sul vostro cammino (come ad esempio la spada conficcata nel terreno della prima locazione). Da sottolineare ad ogni modo che è possibile far determinare direttamente dal computer l'esito degli scontri, in funzione di quelle che sono le

GAMES machine TOP SCORE



http://www.oldgamesitalia.net/

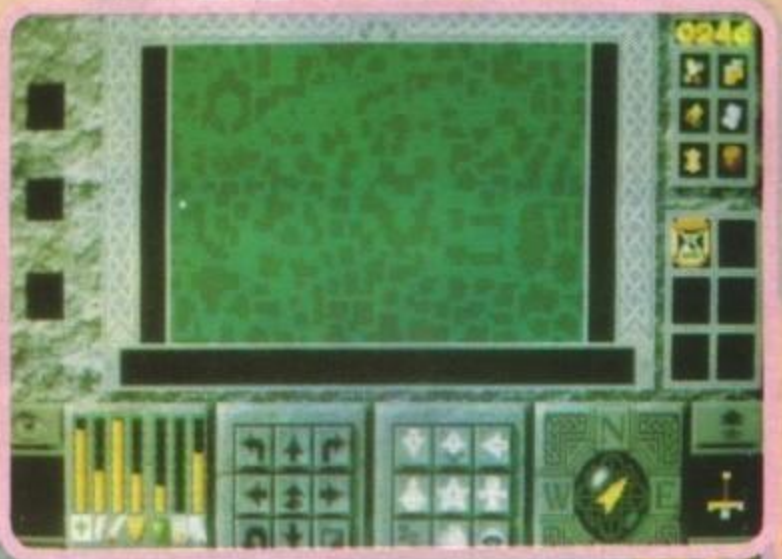
http://www.oldgamesitalia.net/

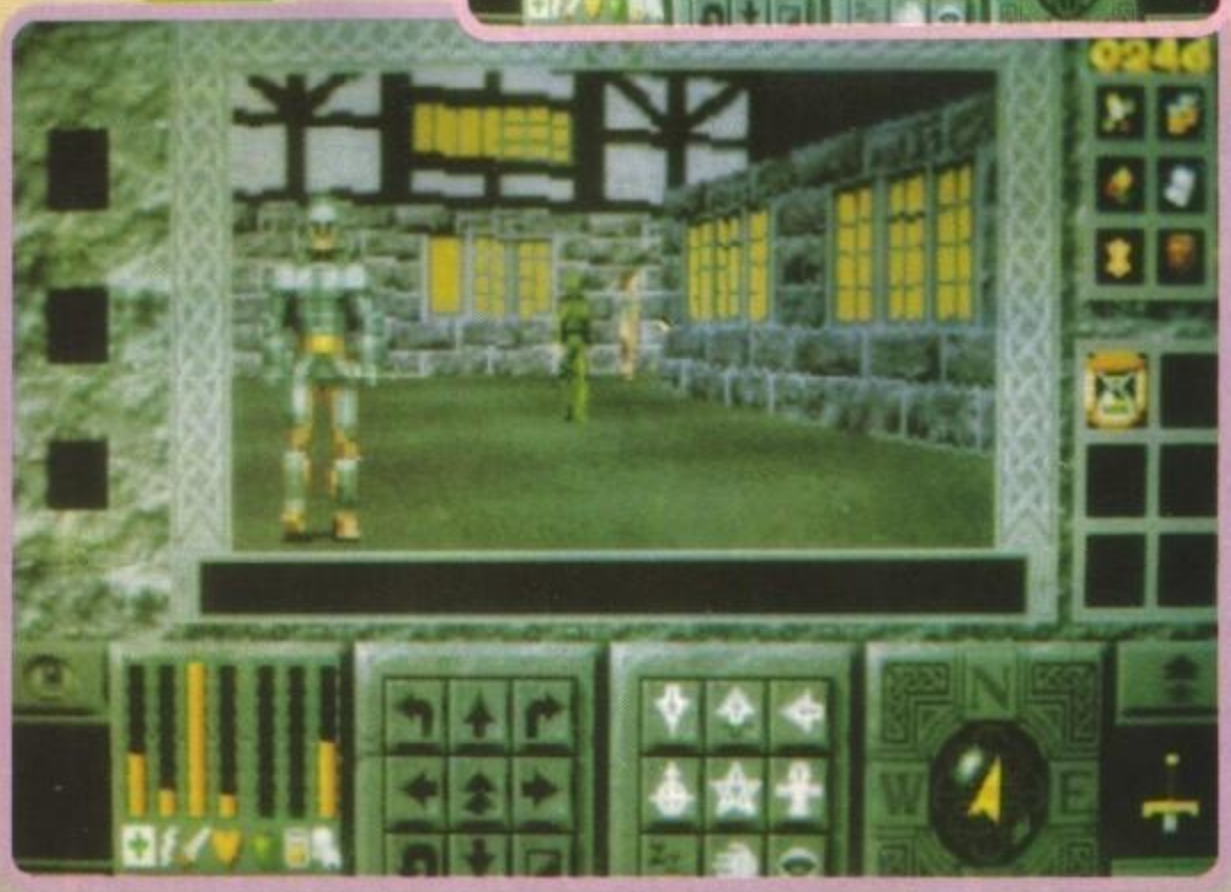
http://www.oldgamesitalia.net/

potenzialità del personaggio che affrontate.
Qualora le cose non andassero per il meglio, oppure siate stati per una qualsiasi motivazione arrestati da uno degli innumerevoli gendarmi che pattugliano le vie principali, preparatevi a fare la vostra dimessa apparizione al cospetto di King Dacre che, nella migliore delle ipotesi, deciderà di multarvi per una condotta non troppo ortodossa, ma potrebbe benissimo preferire di sbattervi in prigione (anche se non sarà poi troppo difficile uscire dalla vostra cella...).
Cosa esattamente a questo punto dobbiate fare non ve lo posso dire, anche perché in effetti non c'è nulla che dovete fare, guardatevi in giro, guardatevi sempre alle spalle e vedete un po' in quale avventura finirete vostro malgrado per trovarvi.
Chiudiamo quindi con una considerazione tipicamente hardware, il gioco gira anche sui più modesti 286, ma se volete divertirvi vi consigliamo quantomeno un 386 a 25 MhZ, non particolarmente dispendioso invece come ingombro su hard disk, anche se tutto è sempre relativo.
Una notizia in anteprima che a questo punto non può non essere accolta dai rulli di tamburi, Legends Of Valour è solo un primo episodio di una serie, è infatti già cominciata la lavorazione di un seguito, ancora senza titolo, del quale si conosce solo un aneddoto significativo: le routine tridimensionali sono state di ben dodici volte velocizzate e vi sarà permesso d'uscire dai confini della città... Nel frattempo, visto che la data d'uscita è abbastanza remota, avete comunque di che passare il temo.

MAX

RECENSITA LA VERSIONE INGLESE. LEGENDS OF VALOUR SARA' DISPONIBILE A GENNAIO CON PROGRAMMA E MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO!





Amiga

La prima cosa che m'è venuta in mente giocando a LoV è sicuramente Ultima Underworld, o meglio, una versione all'aperto (almeno inizialmente) di quest'ultimo. Secondo il mio personale parere, nonostante debba riconoscere di non aver giocato troppo a lungo al capolavoro della Origin (per l'ormai cronica mancanza di tempo), mi sembra che questa volta il giocatore goda di una maggiore libertà, oltre ad un'indiscutibile varietà di locazioni completamente differenti. Da un punto di vista tecnico siamo in entrambi i casi a livelli d'eccellenza, i fondali tridimensionali ombreggiati in texture-mapped sono il massimo della vita, la definizione grafica impressionante e le animazioni dei personaggi (per quanto a volte diano l'impressione di camminare nel vuoto) decisamente convincenti.
Se per caso avete in precedenza giocato a Corporation della Core (non per nulla il programmatore è lo stesso), dovreste poter apprezzare alcune evidenti affinità, ovviamente LoV va ben oltre...
Un'impressione invece sull'interfaccia utente è che non l'ho trovata delle più funzionali, specie per quanto riguarda la raccolta degli oggetti, fortunatamente dopo un po' si viene talmente assorbiti dal gioco che non ci farete più troppo caso.
Chiudiamo quindi con una considerazione relativa a quello che, come già detto, era uno degli obiettivi fondamentali di questa realizzazione: quello di creare un RPG nel quale il giocatore godesse della più ampia e completa libertà di scelta, raggiungendo il maggior margine d'interazione possibile con il mondo simulato. Il risultato finale finisce per essere per certi versi contraddittorio, da una parte non si può certo negare a Kevin Bulmer e Ian Downed d'esserci pienamente riusciti, ma come rovescio della medaglia ho come l'impressione che quest'eccesso di discrezionalità da parte del giocatore finisca per far sprofondare l'intera partita in un senso di vaghezza e smarrimento per certi versi fastidioso. E' comunque un'impressione che non può in alcun modo intaccare quello che rimane un lavoro che non teme confronti, degno d'essere annoverato fra i classici del genere; imperdibile.

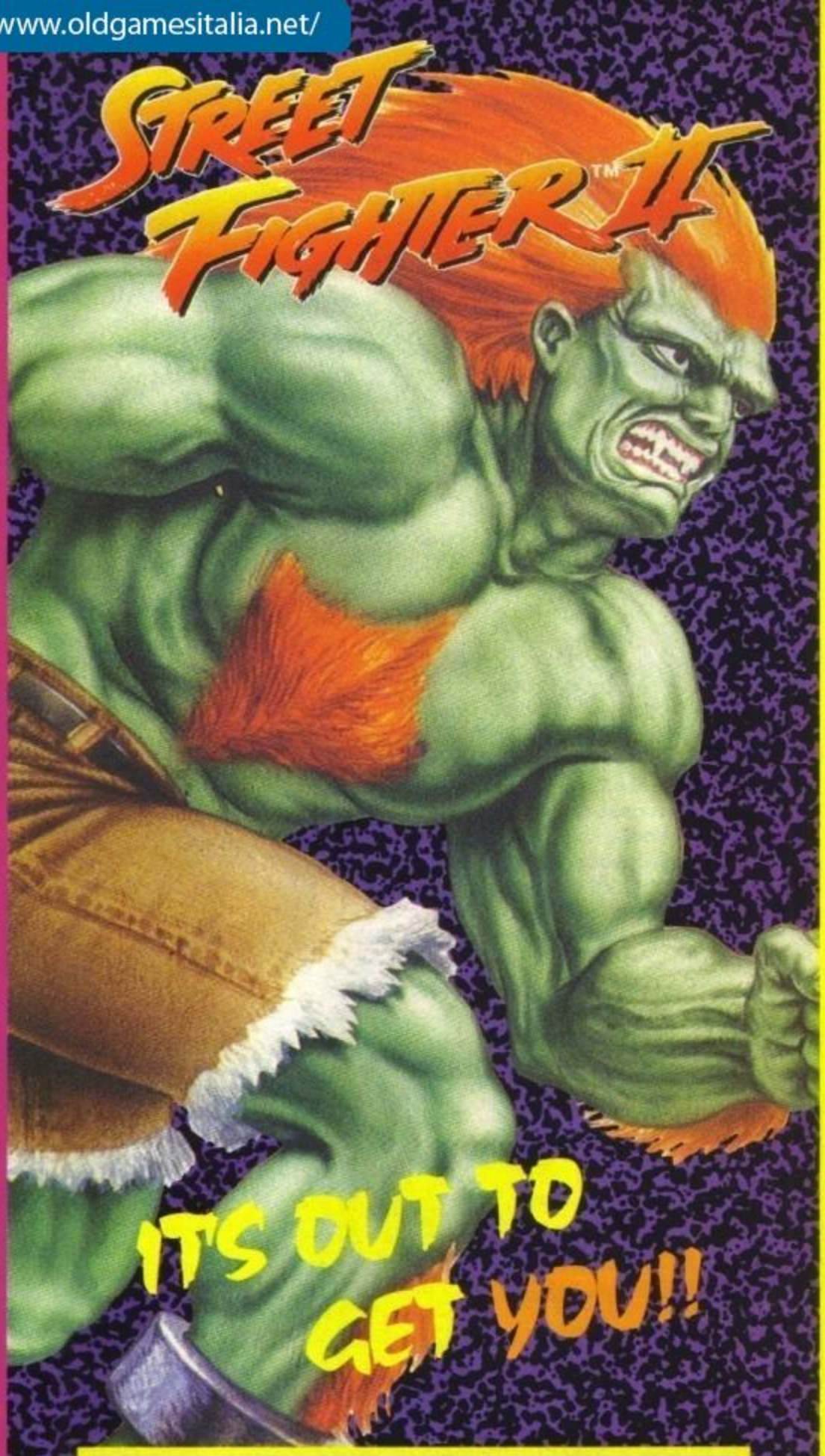
TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	95%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!

LEADER
DISTRIBUZIONE



È GIUNTO IL MOMENTO
DI METTERE ALLA PROVA
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?

CAPCOM USA

U.S. GOLD

AMIGA • PC

Street Fighter™II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 7981

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25\26
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258/B
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Corso Garibaldi 34
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31- Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - PERGIOCO Via Dagli Scipioni 109/111
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52-Via Circ. Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CAST. D. STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W.Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Prov.le 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VIGEVANO (PV) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)

MARCHE
OSIMO (AN) - SPAZIO 4 Via Della Vecchia Fornace

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza D.Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le D. Regione 63
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO V.C.Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
ORBETELLO (GR) - COMPUTER SERVICE Via R. Piro 21
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER V.D.Casceri 31/A
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONIC V. Morandi - C.C. Fratta

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS V.C.Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO P.zza San Marco 5193

LEADER DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

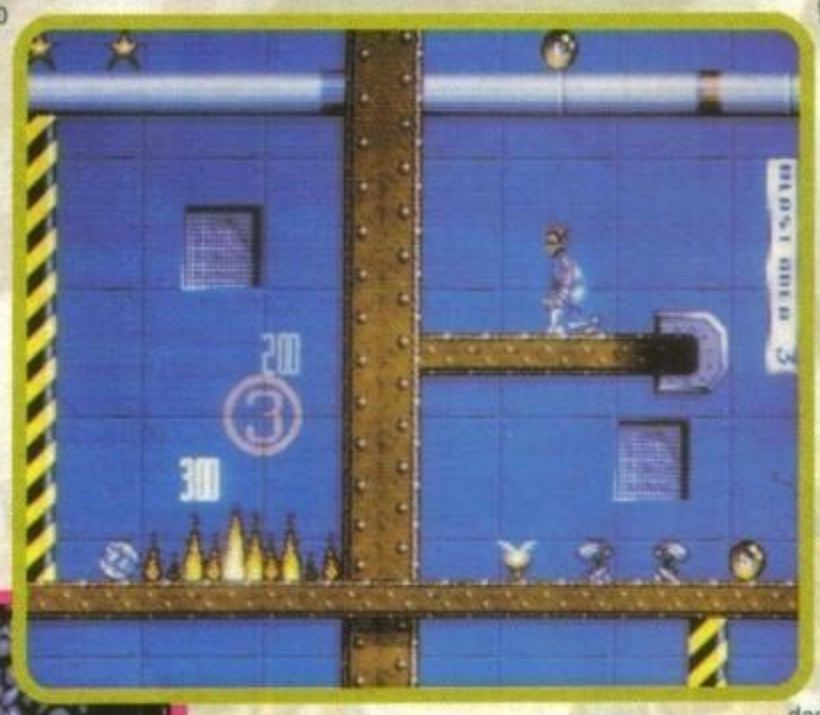
http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17 per Amiga 1MB

"Allora Martyn, ce la facciamo a recensire Assassin sul numero di Ottobre?" - domanda rivolta al funanbolico project-manager dei Team 17 durante l'ultimo show di Londra - "Bah, non ne sono sicuro, ma credo che in qualche modo si possa anche fare".
"Allora Martyn, [illegible] ne dici di una bella recensione di [illegible] sul numero di Novembre?" - [illegible] rivolta all'inaffidabile sopracita[illegible], gran bevitore di birra e [illegible]fuso del Leeds United - "Questa [illegible] direi proprio di sì, stai tranquillo...".

ASSASSIN

Passano i giorni, la fatidica data di chiusura numero s'avvicina pericolosamente, le due pagine sul timone della rivista sono logicamente bloccatissime, ma di Assassin nemmeno l'ombra... "Allora Martyn (fino a quel giorno assolutamente irreperibile perché in giro dalla varie riviste inglesi a mostrare la sua ultima creatura), che fine ha fatto Assassin? Sai com'è... la mia "deadline" era ieri...", "Tranquillo Max, tutto a posto, ti ho già spedito il master originale del gioco...", "Ottimo, hai sotto mano il numero di spedizione che cerco d'intercettare il pacchetto per accelerarne la consegna?", "Purtroppo no, l'ho spedito per posta espressa aerea...".
Probabilmente voi non potrete immaginare il risvolto negativo che quest'apparentemente innocua affermazione comporta, la fantomatica posta aerea è infatti quanto di più inaffidabile e aleatorio esista sulla faccia della terra (almeno da quando il pacco mette piede in territorio italiano), si conosce la data di partenza, ma per quella d'arrivo bisogna risolvere un'equazione "random", priva di qualsiasi soluzione attendibile: può essere due giorni dopo, oppure possono passare tre settimane senza vederne nemmeno l'ombra. Potrete quindi immaginare lo sconsolato stato d'animo con il quale ho cominciato a contare i minuti e, soprattutto, a prendere tempo con l'intransigentissimo editore (per il quale l'ultima data utile per consegnare il materiale è sempre e comunque già trascorsa da tempo).
Sono passati alcuni giorni, qualche imprevisto per il nuovo programma d'impaginazione mi ha lasciato un filo di speranza, ma del pacco ancora nulla. "Ascolta Martyn, sono ormai con le spalle al muro, perché non mi mandi giù per modem un pacco di screenshots d'Assassin e quel demo del secondo livello (il primo l'avevamo già) di cui mi avevi parlato?", "Ok, non c'è problema, chiamami fra un'ora e ti mando giù il materiale...".



Sapete cosa significano un mezzo mega di schermate compattate e un demo ancora più lungo da ricevere con un modem a 2400 baud, più i relativi programmi di decompattamento? Più o meno un'ora e quaranta di trasmissione, naturalmente all'ora di massima tariffa telefonica ("Max, come mai hai spostato l'Amiga?" - mi chiede il sommo editore galattico - "Nulla, mi ero collegato un attimo con una banca dati qui vicino, ma ho quasi finito..."). Probabilmente non crederete a quanto sto per dirvi, lo so che è incredibile, ma nel preciso istante in cui concludevamo la trasmissione è entrato in redazione Francesco con un pacchetto che aveva trovato nella buca delle lettere, nonostante per le consegne fossimo decisamente fuori orario (per nostra massima fortuna era stato utilizzato un tipo speciale di posta aerea, Swift Air, l'unico che garantisca e assicuri una consegna in tempi accettabili... Il vecchio Martyn s'era salvato in corner!).
Adesso che sapete anche voi la storia di questa tormentata recensione, storia che ho cominciato a scrivere questa mattina, quando ormai ero quasi rassegnato a dover ripiegare sull'ennesima preview, e che ha poi preso man mano corpo... passiamo finalmente al gioco, perché merita.
Per prima cosa eviterò qualsiasi riferimento alla solita squallida storia contenuta nel manuale, anche se una cosa ve la devo proprio dire, visto che SIAMO STATI PROPRIO NOI AD OCCUPARCI DELLA TRADUZIONE IN ITALIANO! Avevo detto a Martyn dello sfacelo che era saltato fuori con Project-X, e lui ha deciso di affi-

TOP SCORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

darsi a noi (a tale proposito una precisazione: noi abbiamo solo tradotto il manuale inglese, prima di aver visto il gioco, se quindi qualche cosa non corrispondesse, non dipende da nostra incompetenza...). Se poi abbia fatto bene, o meno, toccherà a voi stabilirlo, è comunque un motivo in più per non farvi assolutamente sfuggire l'originale, non credete?

Torniamo quindi ad Assassin e a quello che vi aspetta, che vi viene in ogni caso anticipato dai titoli d'inizio supportati da un più che valido parlato digitalizzato. Prima però potrete decidere il livello di difficoltà al quale giocare, il numero delle vite e altre opzioni secondarie il cui funzionamento viene per l'appunto descritto nel manuale. Fatto questo venite scaricati dal vostro elicottero in una foresta a ridosso di un basa sotterranea il cui vostro scopo è far saltare per aria. Assassin è diviso in cinque smisurati livelli, preceduti da una schermata introduttiva che vi indicherà ogni singolo obiettivo. Al termine di ciascuna fase preparatevi allo scontro con il mega-guardiano finale e quindi a ricevere tonnellate di bonus in funzione di come vi siete comportati (da notare che ci sono un sacco di bonus particolari, alcuni dei quali presenti solo al livello di massima difficoltà. Martyn mi accennava al fatto che se risparmiate i cani del primo livello, oppure se gli uccidete tutti... Non ricordo esattamente, era già la seconda birra che mi offriva e cominciavo a perdere lucidità...). Prevista poi una clamorosa sorpresona finale di cui nessuno sa niente, bisognerà arrivarci con le proprie forze...

Durante la partita guiderete l'Assassin attraverso le varie locazioni facendolo interagire, sempre con spettacolari animazioni (oltre 200 per il solo protagonista e 800 frame in totale!), con i vari fondali; potrete infatti arrampicarvi, scivolare, saltare, oscillare, roteare... a seconda delle varie circostanze. All'inizio siete armati del solo boomerang per eliminare i vostri avversari, potrete comunque raccogliere sul vostro cammino svariate icone, alcune delle quali vi accrediteranno armi supplementari assolutamente spettacolari (visualizzate nella parte inferiore dello schermo). Al termine di ogni partita, in virtù del vostro punteggio, potrete entrare a far parte o meno dell'esclusiva tabella degli high score, salvabile su disco. Anche a tale proposito ho una vera chicca da comunicarvi... PROVATE A DIGITARE "TGM"... ("Hallo Martyn, How are you?"... "Not too bad").

Max 17

Amiga

Assassin è l'ultimo gioco dei Team 17, questo dovrebbe dirvi già tutto. In effetti nemmeno la Psygnosis dei tempi d'oro aveva forse mai saputo assicurare una qualità così elevata ad ogni suo singolo prodotto, cosa che invece riesce con semplicità sbaragliante alla banda di Brown (Martyn).

Ogni nuovo titolo è infatti destinato a diventare un successo ancora superiore di quello precedente, e così, dopo Project X, anche Assassin si colloca ai vertici della produzione platform per Amiga di tutti i tempi.Trentadue colori su schermo (standard) con punte di cento, 3MB di grafica, una mappa totale di gioco che supera le 300 schermate, aggiornamento al cinquantesimo di secondo, sensazionali effetti sonori, travolgente colonna sonora di contorno, ottimo digitalizzato...Per il resto, cosa che invece non era il massimo in Project-X, anche la giocabilità è a livello ottimale, grazie ad un'accurata fase di playtesting che ha scongiurato eventuali e spiacevoli bug nascosti. Tutto bene quindi, solo lati favorevoli per Assassin, imperdibile!

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE

96%

PSIONIC SYSTEMS

Come già mi sembra di avervi detto Assassin è stato realizzato, in associazione con i Team 17, dagli Psionic Systems. Gloria a loro:

Alla programmazione: Dave Broadhurst con qualche suggerimento da parte di Andreas Tadic. Alla grafica: Haydn Dalton, supportato da Mark & Andy Oakley, più il tocco magico di Rico "Alien-X" Holmes per il quinto livello. Al sonoro: il Beethoven digitale degli anni '90, Allister Brimble. Il tutto, naturalmente, sotto l'alcolica supervisione di Martyn Brown.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

- Via Baldo degli Ubaldi, 21
- V.le delle Provincie, 19
- Via Casal de' Pazzi, 133
- Circ.ne Ostiense, 188
- P.zza Ponte Lungo, 3
- Via R. Zampieri, 50

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

21st CENTURY ENTERTAINMENT per Amiga

GAMES machine STAR PLAYER

PINBALL FANTASIES

Dopo Pinball Dreams i Digital Illusions ci provano ancora, e sembra che anche questa volta abbiano fatto pieno centro.

Eccoci qua, con questo tanto atteso Pinball Fantasies (alias Pinball Dreams II). Cosa ne pensiamo? Com'è? E' più bello del suo predecessore? E' più brutto? Quanti tipi di flipper ci sono? Sono innovativi? E le colonne sonore? Gli effetti? Lo scrolling è fluido? E la routine di rimbalzo della pallina?... BASTA! Adesso rispondo a tutto, ma siate umani e non bestie assetate di salsa di pomodoro, come lo è Marco...

Bene, così va meglio.

Ovviamente, essendo un simulatore di flipper non c'è molto da dire: non c'è nè una storia che prelude al gioco nè posso mettermi a racontarvi di quando all'età di cinque anni mi avvicinai timidamente al mio primo flipper, perciò parto subito coll'illustrarvi i quattro tipi di flipper differenti e le loro singolari caratteristiche.

Partiamo dal primo: Partyland. Lo scenario rappresentato da questo flipper si basa sulle "schifezze" che uno mangia quando va al Luna Park. Lo scopo è ovviamente quello di fare punti, ma con l'accorgimento che, per farne di più, bisogna riuscire prima a mangiare i vari snack (gelato, soda e popcorn) e poi evitare di vomitarli. Per fare ciò, bisogna ovviamente accendere tutte le lettere corrispondenti, attivare le rampe percorrendole, ecc. ecc. Tutti i vari tipi di bonus presenti (il ciclone, le paperelle da accendere, il jackpot e via dicendo) servono tutti a incrementare il punteggio o a prendere delle vite extra e se volete saper il come, il quando, il dove e il perché, beh leggetevi il manuale.

Il secondo flipper, Speed Devils, rappresenta il Grand Prix mondiale della formula Gran Turismo e lo scopo "secondario" è quello di raggiungere la Pole Position e vincere il titolo iridato. I bonus "diversi" presenti sono quattordici.

Il terzo si chiama invece Billion Dollar Game Show, e rappresenta un quiz televisivo in cui dovrete vincere i premi messi in palio, per raggiungere così, alla fine, il super premio finale (una vacanza gratis di un anno a Pordenone, insieme a Giancarlo... cattivissima!!!).

Il quarto ed ultimo, Stones & Bones (non era Dust? Ah, no è un'altra cosa... NdMax), rappresenta, come già era successo in Pinball Dreams, uno scenario dalla trama prettamente horrorifica. Oltre a fare i soliti milioni di punti, dovrete riuscire a catturare tutti i fantasmi e trovare il tesoro prima che spunti l'alba. Per fare ciò, ovviamente, dovrete prima entrare nel castello (alias aprire il portone) e quindi dovrete percorrere la X rampa e buttare giù gli Y bersagli. Ma come al solito sto divagando su informazioni che trovate nel manuale e che a mio parere sono addirittura utili solo in parte. D'altro canto è un fliper...

Emanuele Scichilone

Amiga

Sì, è vero, l'altra volta siamo stati un po' stretti di voti, e ce ne scusiamo, ma questa state tranquilli, a nostro parere gli abbiamo affidato il voto che si merita (anche l'altra volta però... eravamo in buona fede!): cinquattotto percento, ehm... scherzavoMa bando alle ciance e passiamo allora alle caratteristiche tecniche.

Tutti e quattro i flipper sono caratterizzati da innumerevoli rampe, bonus megagalattici che solo eseguiti in una certa qualmaniera danno vite extra, milioni di punti in una botta sola, raddoppiano (triplicano, quadruplicano, ecc) i punteggi e così via. Lo scrolling è al cinquantesimo di secondo, i colori su schermo sono sessantaquattro, è possibile giocare fino a otto giocatori insieme (stupendi gli sfidoni interredazionali che stiamo facendo...), le colonne sonore sono molto belle e la routine di rimbalzo della pallina è sempre la stessa (quindi è praticamente perfetta). Altra caratteristica fondamentale è che Pinball Fantasies è espandibile, quindi occhio ai data disk che prossimamente vedranno la luce. Galattico, ancora meglio di Pinball Dreams!

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	93%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES per PC

Vi siete mai chiesti che cosa fossero quei veloci movimenti negli angoli più bui e remoti delle vecchie case di campagna? Quegli strani rumori, quelle sensazioni... Beh, se avete sufficiente fegato, potrete scoprire che cosa sono e da dove vengono...

GAMES machine TOP SCORE

Alone in the Dark

Immaginatevi un'imponente dimora, spettrale, di stile vittoriano, quattro piani collegati fra loro da scale vellutate. Piazzatela in mezzo a una delle solite, paurosissime brughiere inglesi. Ora immaginatevela disabitata: l'ultimo proprietario, un certo Jeremy Hartwood di professione pittore, è morto suicida (per la precisione impiccato) in strane circostanze. Secondo le dichiarazioni rilasciate dal maggiordomo, negli ultimi mesi il signor Hartwood pareva angosciato, ansioso e poco lucido. Nonostante la salute non eccezionale, leggeva e traduceva antichi manoscritti fino a notte fonda, riservando le ore più buie a un dormiveglia agitato e disturbato da incubi angoscianti e sembrava quasi ossessionato da una presenza tanto misteriosa quanto intangibile (evidentemente lavorava per una rivista di videogiochi).

A un certo punto con ogni probabilità i suoi nervi non devono aver retto, visto quello che è successo...

Al momento rimangono solo due persone interessate alla un tempo lussuosa, ma ormai fatiscente Derceto (questo il nome della villa): la nipote di Jeromy, Emily Hartwood (che in certi frangenti ricorda Madonna, la popstar, s'intende), interessata soprattutto a un vecchio pianoforte nascosto in soffitta dentro al quale potrebbero essere nascosti oggetti di valore, e un investigatore privato, Edward Carnby, ingaggiato da un'antiquaria della regione venuta a conoscenza della presenza di alcuni mobili antichi (e quindi di valore) sparsi per tutta la magione.

E qui inizia il gioco, che è fondamentalmente un'arcade adventure in grafica poligonale: il giocatore ha la possibilità di scegliere se utilizzare Emily o Edward, dopodiché si passa a una sequenza animata dove si vede il tizio o la tizia entrare nella villa con tanto di porta principale che si chiude alle spalle, salire le scale e arrivare fino alla soffitta. A questo punto il controllo passa alle vostre mani: l'azione viene visualizzata di volta in volta da punti di vista differenti, a seconda della posizione del protagonista, un po' come se ci fossero piazzate delle telecamere per tutta la casa. Con i tasti cursore ci si muove per la casa: destra/sinistra fa ruotare il nostro eroe (o la nostra eroina, no, non quella stupefacente... beh, anche questa però ha un... carattere!), mentre con i tasti su/giù si cammina in avanti e indietro. Per interagire con il famigerato "mondo circostante" bastano due tasti: con Return si accede al menu delle opzioni, dove è possibile selezionare le varie modalità di comportamento, attivabili durante il gioco tramite la barra di spazio. Combattere, aprire, cercare, chiudere spingere e saltare (solo nei sotterranei, inspiegabilmente) sono tutte azioni eseguibili in qualsiasi momento (sempre che ci sia qualcosa da aprire, spingere o chiudere) mentre raccogliendo gli appositi oggetti è possibile attaccare con una sciabola, sparare con un fucile, versare il petrolio in una lampada e così via.

Combattere è però l'azione che ricorre più sovente:

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tenendo premuta la barra di spazio dopo aver selezionato la giusta opzione, è possibile sferrare calci e pugni semplicemente pigiando i tasti cursori; è ovvio che ogni colpo ha la sua area di efficacia, la sua portata e il suo tempo d'esecuzione: non pretendete di colpire ravvicinatamente uno di quegli ossessi che vi corrono addosso con un coltello, lentissimo da utilizzare ma

buono come "gittata".

Il gioco comunque non è costituito da soli combattimenti: praticamente in ogni stanza c'è una serie di enigmi più o meno complessi da risolvere. nella prima, ad esempio, è possibile evitare i combattimenti giocando all'arredatore mentre più avanti bisognerà armeggiare con chiavi nascoste dentro vasi, specchi da piazzare, grammofoni, stanze piene di fantasmi, manichini, pirati-spadaccini virtualmente invulnerabili e porte ermeticamente chiuse per riuscire a progredire e arrivare sani e salvi a casa SENZA tentare di uscire dalla porta principale (avvertimento gratuito, ringraziatemi). Per aiutarvi nel non difficile compito, di tanto in tanto incapperete in alcune documentazioni scritte che vi potranno dare una mano nei punti più strani e fornire indicazioni su quello che potrete trovare in seguito, ma non cominciate a esultare: la testimonianza più interessante che troverete è scritta dal suicida Jeremy Hartwood, e non è che sia molto incoraggiante...

Marco Auletta

PC

Eccezionale! Davvero, devo proprio ammettere che Alone in the Dark è a dir poco eccezionale! Ma come mai tanta esaltazione per un semplice giochino di esplorazione? Mettiamola così, l'"avvento" di Alone in the Dark è paragonabile a quello di Another World: innanzitutto tutti e due sono fondamentalmente dei giochi semplici (uno è, a ridurlo all'osso, un platform-arcade adventure e l'altro un gioco d'esplorazione), ma realizzati in maniera completamente nuova. Tutti e due utilizzano i poligoni, e AitD lo fa in maniera eccellente: tutti gli oggetti e i personaggi sono disegnati con una cura notevolissima e le animazioni, sebbene a tratti un po' bizzarre, sono incredibilmente realistiche: il lavoro che deve essere dietro al naturalissimo salto all'indietro delle due creature che sono a guardia delle scale è qualcosa di inimmaginabile.Come in un vero gioco "nuovo" poi è possibile affrontare i problemi in maniere diverse: all'inizio della partita venite assaliti prima da una specie di topone peloso che entra da una finestra e poi da uno zombi che entra in una botola: siete liberissimi di ucciderli a calci, pugni e magari fucilate (stupenda l'animazione di quando lo ricaricate), ma se chiudete le entrate spingendo un armadio e un baule perderete meno tempo e risparmierete energia e/o munizioni. Un'altra cosa che mi ha lasciato allibito è che in effetti adesso c'è un picchiaduro decente su PC: vettoriale fin che vuoi, ma sempre picchiaduro è! Menare i vari zombi, toponi, ragni e schifezze varie infatti è realistico, intuitivo come in episodio della serie di Double Dragon e allo stesso tempo soddisfacente... Più di una volta mi sono ritrovato con la bava alla bocca a menare a pugni nudi uno zombi chiuso in un angolino strepitando come un pazzo (ma che novità), e non è certo una cosa classica da gioco d'esplorazione, per di più su PC. A voler fare i pignoli, i difetti ci sono (ed ecco già Max che parte, ma no, imbecille, ma cosa scrivi...): per pur grandi che sono, casa e sotterranei non sono infiniti e si finisce per esplorarli tutti o quasi in un paio di giornate di gioco intensivo (senza però risolvere i numerosi enigmi) alla ricerca di "nuove schermate". Inoltre, di tanto in tanto le inquadrature scelte dai programmatori risultano sicuramente spettacolari, ma scomode e vi ritroverete così a praticare inutili fori nella parete tentando di sparare a questo o a quell'avversario svantaggiati da una visuale post-moderno-avveniristica, magari da sotto il portacenere o da dietro la tappezzeria. Se siete disposti a sopportare questi inconvenienti minori, e soprattutto se avete cinque mega di spazio libero su hard-disk, cinquecentosessanta k di RAM e un computer più che veloce (provato su un 286 a 10Mhz - orribile - e su un 486DX a 33Mhz - sublime), teletrasportatevi dal più vicino negoziante, riempitelo di pugni in caso di resistenza da parte

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	97%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES

and the FATE of ATLANTIS™

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile per AMIGA e PC.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

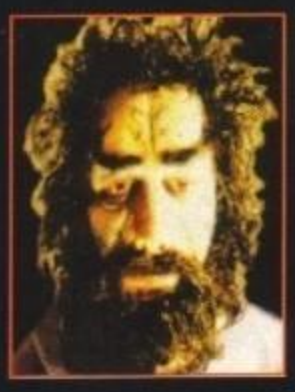
LUCAS Arts™

IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

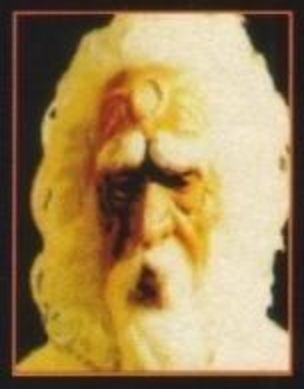
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

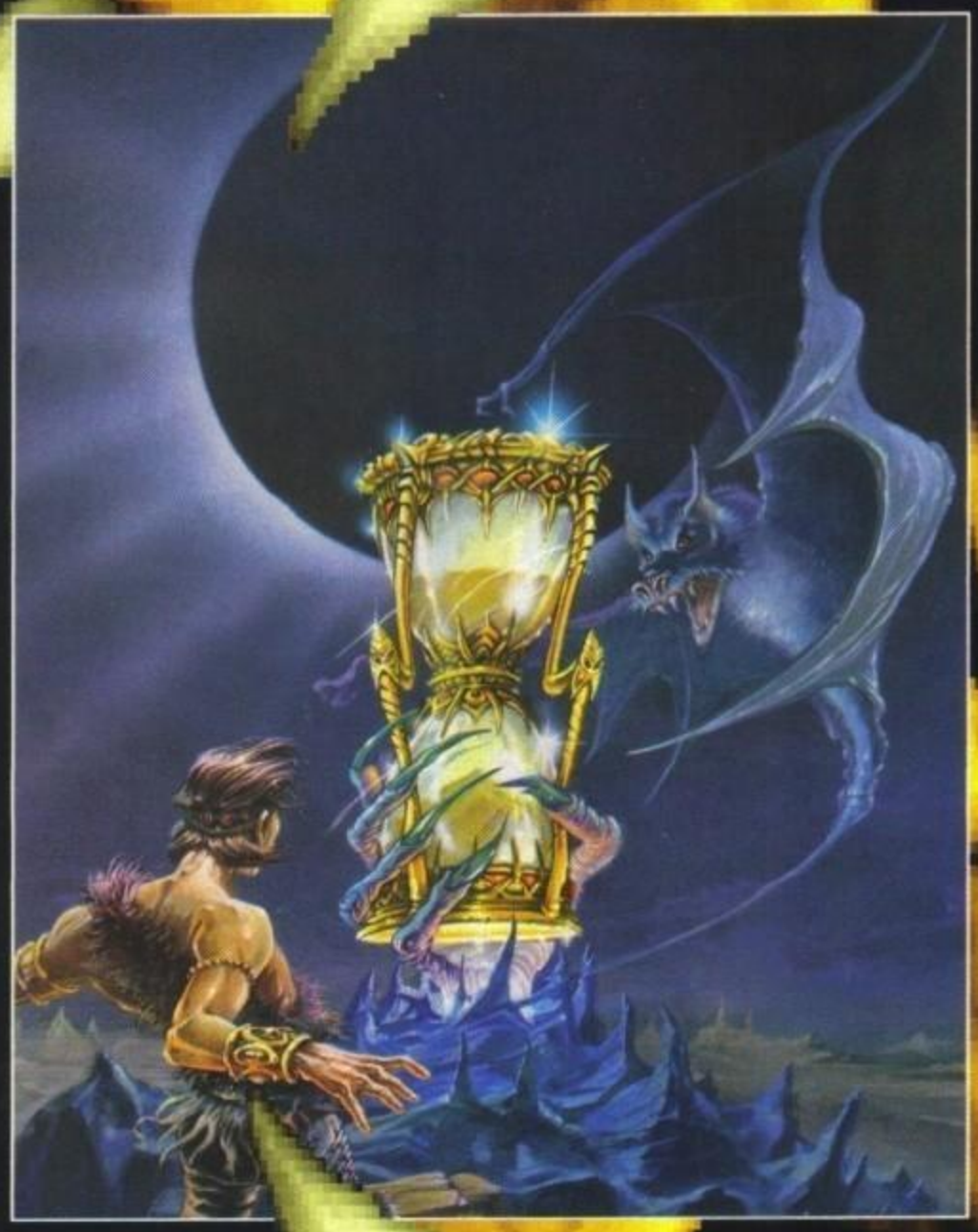


WEEN

THE PROPHECY



"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"



Un grande gioco d'avventura magica!
Animazioni a video* dei personaggi in interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.

* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

CTO 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

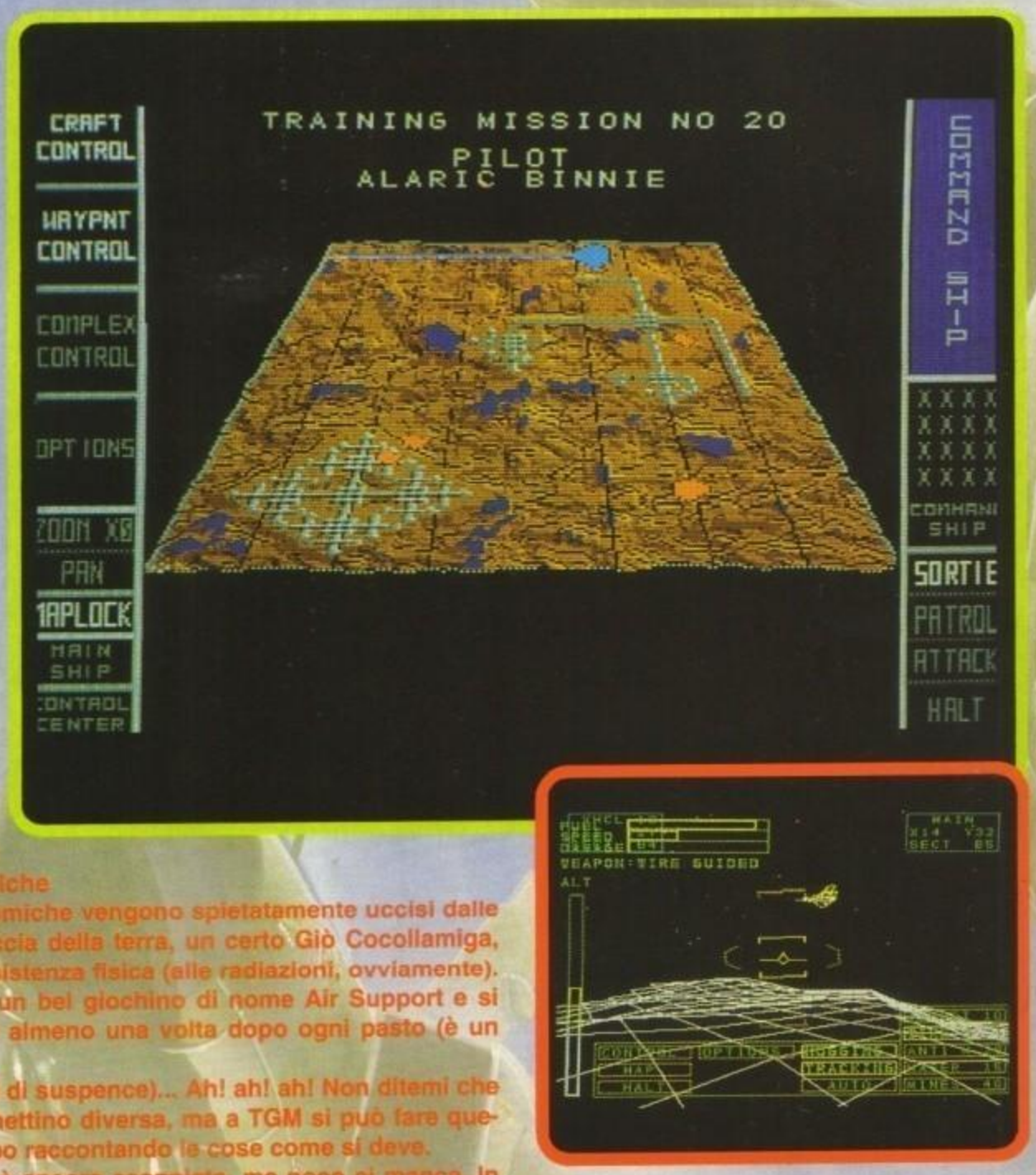
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Amiga

AIR SUPPORT

Dopo esserci sollazzati per tanto tempo con Armour-Geddon finalmente possiamo cambiare un pochettino. La Psygnosis ha deciso finalmente di accogliere le nostre richieste e ha pubblicato, dopo numerosi rinvii, il ben noto Air Support. Col quale riusciremo sicuramente a resistere fino all'uscita di Armour-Geddon 2 senza sbavare troppo sul mouse!



Pianeta terra: anno 2017 D.C. Gli uomini hanno giocherellato troppo colle loro testatine nucleari e si sono autodistrutti nel giro di pochissimi giorni; tutto per una banale discussione sulla concessione di un rigore alla fine di una partita di calcio tra americani e russi! Nel giro di qualche mese, infatti, i sopravvissuti alla bombe atomiche vengono spietatamente uccisi dalle radiazioni e rimane un solo uomo sulla faccia della terra, un certo Giò Cocollamiga, un vero colosso mutante dall'incredibile resistenza fisica (alle radiazioni, ovviamente). Costui, per non sentirsi solo, programma un bel giochino di nome Air Support e si diverte a fare fuori l'esercito del computer almeno una volta dopo ogni pasto (è un medicinale, usare con cautela).
Tutto chiaro, eh?... (pausa dettata da motivi di suspence)... Ah! ah! ah! Non ditemi che ve la siete bevuta! La vera storia è un pochettino diversa, ma a TGM si può fare questo e altro, basta farsi perdonare subito dopo raccontando le cose come si deve.
Ordunque! La succitata Guerra Finale non è ancora scoppiata, ma poco ci manca. In più una tremenda certezza ha giustamente preso piede nella mente dell'uomo: le attuali armi sono talmente pericolose da rendere del tutto obsolete le organizzazioni belliche tradizionali. A cominciare dai reparti di fanteria, vista la loro estrema vulnerabilità. Senza dimenticare i vari piloti e conducenti, che trarrebbero sicuro giovamento dalla possibilità di telecomandare i loro mezzi perché, anche una volta "distrutti", se ne vedrebbero assegnato subito un altro. Tutto questo grazie ai nuovissimi sistemi di attacco/difesa computerizzati basati principalmente sulla realtà virtuale e gestiti da un supercomputer che farebbe impallidire l'attuale potentissimo Cray 2.

Il problema è però di ordine puramente morale: non si può più assegnare ad un pugno di uomini le sorti dell'intero pianeta con la stessa leggerezza di prima. Occorre selezionare attraverso severissime prove ai simulatori la crema dell'esercito nazionale prima di spedirlo veramente in guerra virtuale. Proprio per questo motivo è nato il progetto Air Support nell'Accademia di West Point. E voi, guarda caso, siete proprio lì a dimostrare il vostro valore!
Il corso si articola in 20 missioni preliminari in cui si apprende l'uso dei vari mezzi nell'ambito di uno scenario simulato. Il proseguimento nell'addestramento è vincolato però alle vostre prestazioni nelle missioni precedenti: o fate progressi e in fretta oppure potete vedervi tagliati fuori già alla sesta missione (prima è impossibile). Se tutto questo vi suona un po' difficile, non disperate, comunque: tramite un sistema di password personalizzate si può ripetere a piacere l'ultima missione per cercare di strappare un risultato migliore.
Lo scenario è, comunque, caratterizzato da un paesaggio frattale in certe zone piuttosto impervie e dove assicurarsi una buona linea visuale è quasi vitale. I mezzi disponibili ai due eserciti contrapposti, infatti, sono del tutto simili come tipo e caratteristiche e solo giocando di astuzia o di superiorità numerica si può

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

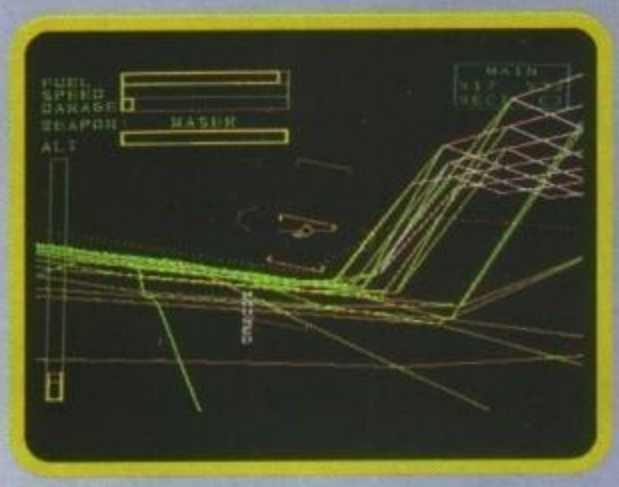
http://www.oldgamesitalia.net/

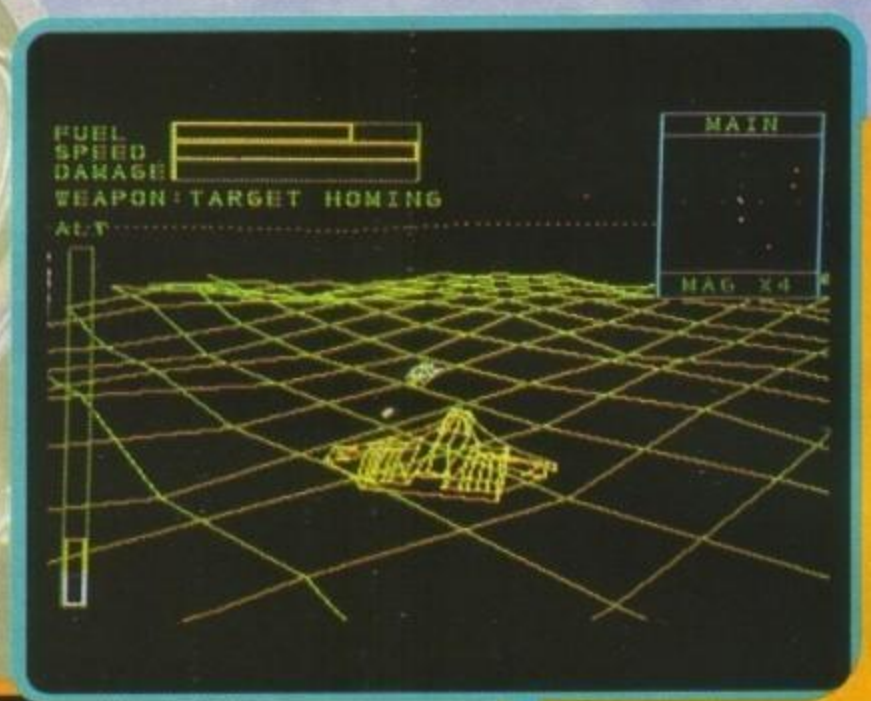
avere ragione di un avversario. Questo è particolarmente vero per i mezzi terrestri (carri armati, veicoli da ricognizione, e carri lanciamissili). I mezzi aerei, che poi sono il caccia e la nave ammiraglia, invece, risentono meno delle asperità del terreno (grazie anche alla loro dotazione di armi a ricerca), ma sono altresì talmente preziosi da non poter essere rischiati più di tanto. La nave ammiraglia in particolare, è l'unico anello di collegamento tra tutti i vostri mezzi e possiede anche una visione radar enorme. La sua distruzione comporterebbe la perdita pressoché immediata del controllo della simulazione, cosa che dovete evitare a tutti i costi!

Il controllo dei mezzi a livello strategico (cioè in modo automatico) è veramente sofisticato: per ciascun veicolo si possono settare fino a 128 waypoint (ovvero 128 punti da raggiungere in sequenza) che possono poi essere spostati o annullati singolarmente a seconda degli sviluppi della battaglia. E il bello è che i mezzi dotati di armi di armi cercanti o di laser impegnano AUTOMATICAMENTE il nemico con discreta maestria (un uomo otterrebbe sicuramente migliori risultati col laser, ma coi missili se la cavano bene anche da soli).

L'unico vero motivo che vi potrebbe spingere una buona dose di waypoint è dato dall'assurda conformazione del terreno: se volete evitare gli ostacoli naturali non vi resta che pianificare una rotta piuttosto sgombra.

Se invece odiate gli automatismi non vi resta che prendere mano ai controlli (mouse, joystick o tastiera: c'è proprio tutto) e guidare tenendo sott'occhio la strada.





Un dettaglio importantissimo, poi, è dato dai rinforzi: potete costruire un complesso difensivo dotato di radar, generatori, industrie e barriere varie. Tale complesso sarà quindi in grado di costruire altri mezzi per soppiantare quelli distrutti in guerra (più o meno come succedeva in Armour-Geddon). Dal canto vostro potete similmente andare a distruggere i generatori o le industrie del complesso nemico per incasinargli la costruzione dei rinforzi. E poi ditemi se non è divertente!

Troppo complicato? Nessun problema: ci sono tre livelli di realismo (e quindi di difficoltà). Nel primo vedete il nemico e il suo complesso difensivo sempre e comunque, nel secondo i mezzi nemici devono essere a portata di radar e nel terzo, ahivoi!, deve essere tutto a portata di radar per essere individuato! Lasciate ogni speranza o voi che provate!

G.B.

Amiga

Se di Air Support si guarda il lato puramente strategico non si può non rimanerne affascinati. La sola possibilità di poter controllare sedici mezzi distinti è qualcosa di davvero unico che va sperimentato di persona. Soprattutto perché non è assolutamente necessario, come nella stragrande maggioranza dei giochi del genere, dover prendere tempestivamente mano ai comandi una volta che un mezzo entra in battaglia. L'intelligenza artificiale dei vostri mezzi vi permette pienamente di starvene seduto in poltrona a sibilare ordini a destra e manca senza sparare un solo colpo di persona: i vari mezzi sono autonomi anche in combattimento. Con questo non voglio dire che Air Support sia semplicemente strategico... Tutt'altro! In qualsiasi momento potete impugnare la cloche di uno dei vostri mezzi e usare tutto il vostro talento arcade per suonarle al nemico.

Air Support è dunque un gioco poliedrico è si discosta decisamente da Armour-Geddon, non fosse altro perché decisamente più facile dal punto di vista arcade (Armour-Geddon era veramente bestiale) e quindi più abbordabile strategicamente. Ma se devo essere proprio sincero una cosa devo dirla: mi aspettavo fosse più veloce e più fluido. La grafica vettoriale fa un pochino fatica a rendere senza troppi scatti i numerosissimi poligoni del paesaggio e degli oggetti e anche in modo mappa un buon numero di oggetti presenti nello scenario influisce non poco sulla velocità del gioco (ma almeno qui c'è l'opzione per accelerare il tempo). Come concludere, dunque? Beh, è sempre un ottimo acquisto per chi sa apprezzare l'elevata componente strategica e, più in generale, per chi apprezza i giochi intelligenti. Se poi siete tra i fortunati possessori di una scheda acceleratrice non vedo perché dovreste lasciarvelo sfuggire. In fondo c'è anche un mucchio di ottimo parlato campionato e la consueta, spettacolare, presentazione in ray tracing stile Psygnosis.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	89%
INNOVAZIONE:	

CI VEDO DOPPIO?

Tranquilli, non temete, non si tratta di alcun problema visivo e nemmeno di una foto particolarmente sfuocata. Come vi avevo già accennato è possibile giocare ad Air Support anche nella modalità tridimensionale. Il gioco viene infatti fornito di occhialini bifocali acclusi alla confezione. Non siamo comunque ancora riusciti a capire se si tratti di una semplice burla, oppure di un esperimento non molto ben riuscito... MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA per Amiga L. 49.900

Siete dei fan sfegatati di Jenny la tennista, il vostro livello di adrenalina sale incredibilmente quando vedete la pubblicità della Nike con Agassi che piglia a racchettate il televisore, ogni volta che sentite il giudice di linea dire "out" perdete cinque anni. Vi ho inquadrato, eh? Perché non provate a giocare a Smash?

SMASH

Come i più arguti tra voi avranno già dedotto da introduzione, titolo e foto, Smash è l'ultimo pseudo-simulatore tennistico in ordine di tempo uscito per Amiga. Fortunatamente, essendo un gioco simil-sportivo (continuando a leggere capirete il perché di tutti questi "pseudo" e "simil") non c'è bisogno di scrivere la trama, quindi passiamo direttamente al sodo. Cominciamo dalla base: il tennis è quello sport nel quale si possono cimentare da due a quattro persone, ognuna "armata" di racchetta con la quale si deve colpire una piccola pallina giallo fluorescente (di solito) mandandola nella metà campo avversaria e possibilmente facendocela restare. Dopo questa spiegazione da manuale, basata soprattutto sul fatto che le regole di questo sport sono più o meno note universalmente, passiamo a vedere esattamente cosa c'entra Smash con tutto questo. Innanzitutto, a differenza degli altri giochi del genere il campo è rappresentato di lato, togliendo di fatto una dimensione al gioco. Questo genere di rappresentazione è già stato sfruttato con Super Volleyball (noto coin-op), e comunque l'utilizzazione in Smash ha permesso di dare al gioco un impronta prettamente arcade. Il giocatore si può muovere per il (lungo) campo a destra e sinistra, può saltare per prendere le palle alte e quindi schiacciare e può menare colpi con la sua fida racchetta. I colpi variano a seconda dell'inclinazione del joystick: in alto si ottiene un pallonetto, indietro un tiro corto, in avanti uno lungo e così via. Fondamentalmente è una specie di variante strana di Pong, con il piccolo particolare che la pallina è attirata verso il basso, si può dirigere la palla, è adottato il sistema di punteggio più assurdo della storia e il computer sfodera tiri speciali degni del peggiore cartone animato giapponese. Se fosse tutto qui, sarebbe un po' limitato: per fortuna arrivano le opzioni a dare man forte alla struttura principale. Dal menu principale infatti è possibile scegliere tra giocatori e giocatrici (i maniaci sono già tutti là a controllare se si possono vedere le mutandine sotto il gonnellino - delle giocatrici, è ovvio), il numero di questi (uno o due) e il tipo di gioco: un giocatore contro il computer, un giocatore contro l'altro, un giocatore contro due del computer, due giocatori contro uno computerizzato e due umani contro due "sintetici". Inoltre è possibile fare dell'allenamento con la macchina sparapalline, che tra le altre cose è pure programmabile grazie a un ulteriore menu. E' possibile poi scegliere se giocare una sola partita o partecipare al campionato mondiale articolato in dieci match sempre più difficili, infine segnaliamo l'opzione più inusuale. E' infatti permesso selezionare il tipo di superficie sulla quale giocare: erba come Wimbledon, terra come il Roland Garros, cemento come gli U.S. Open (fin qui niente di strano) e... tah-dah! Sabbia come la spiaggia. Proprio così: giocando sulla sabbia avrete poi notevoli svantaggi come i rimbalzi attutiti e una certa difficoltà a muovere il vostro atleta.

Marco Auletta

Amiga

Un gioco sportivo nippo-consoliano su Amiga fatto dagli italiani? Scetticismo a parte, il connubio piuttosto particolare risulta funzionare più che bene: l'azione è veloce e fluida (almeno giocando uno contro uno e non due contro due), la grafica è pulita e generalmente tutto ha un aspetto più che convincente. I pregi saltano subito all'occhio: la realizzazione è quasi impeccabile, l'azione è rapida e incalzante, il livello di difficoltà è calibrato in maniera ottimale e c'è una sufficiente varietà di opzioni. I difetti possono essere rappresentati da una mancanza di fantasia sul piano grafico: i fondali e gli sprite sono belli e ben animati, ma sempre uguali e ci sono alcuni tocchi un po' rozzi come le schede dei giocatori, con il set di caratteri standard che poteva facilmente essere editato in qualcosa di più gradevole. Come al solito poi i giochi della Idea peccano per i caricamenti, che per fortuna non sono poi frequentissimi. Tirando le somme, possiamo dire che Smash è un gioco d'azione spensierato, divertente e giocabile, ma poteva essere un po' più curato. Ripensandoci bene mi sono dimenticato di dirvi che non ha molto a che vedere con una simulazione di tennis, nel senso che un giocatore che corre più veloce della pallina non s'è ancora visto, nemmeno alla moviola, ma ciò non toglie che vi consiglio ugualmente di comprarvelo..

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

MAXI TRICKS

Ragazzi miei questo mese ho veramente toccato il fondo. Posso addurvi un sacco di motivazioni (prima fra tutte il corposo numero che spero proprio vi sia piaciuto), ma sarebbe un discorso lungo e nemmeno troppo efficace. Dunque: per prima cosa non ho fatto a tempo a mettere insieme un numero sufficiente di tips spiccioli, in secondo luogo mi si è accidentalmente disintegrato il dischetto dove avevo salvato tutti i nominativi di chi aveva spedito la soluzione di Indiana Jones; che ci crediate o meno la cosa m'è dispiaciuta non poco, ma purtroppo non c'è stato verso di rivitalizzare uno sfigatissimo disco Macintosh. Chiedo ancora perdono. Per chiudere devo anche segnalare una ERRATA CORRIGE: nella soluzione di Hook pubblicata nel numero scorso abbiamo commesso un errore. Nella locanda si trovano due tazze e non tre come noi abbiamo scritto, una volta prese dovete andare dal barista, consegnargliele assieme alle due monete d'oro, farvele restituire piene di birra e darle al tizio seduto di fianco. A questo punto dovete tornare in una delle due locazioni dove c'erano le due tazze e la terza comparirà come per incanto.

Introducendo questa puntata posso dirvi che troverete subito la soluzione di Lure of The Temptress (i ringraziamenti sono per Paolo Monaco e il caro Alessio Priami), e quindi la seconda parte dell'enciclopedica soluzione di Indy. Buona lettura...

TENTAR NON NUOCE...

Salve ragazzi, questa è la storia di un giovane contadino che, da una semplice battuta di caccia, si ritrovò addirittura sulle spalle il compito di riportare la pace e la serenità su quello che era, una volta, un ridente paesino.
Il nostro eroe si chiamava Diermot e la sua avventura iniziò in una buia cella.....
La prima cosa che fece fu quella di prendere la torcia appesa al muro, purtroppo gli sgusciò di mano, cadde e incendiò la paglia che era in terra. Proprio in quel momento il guardiano, allarmato, entrò nella cella... questo consentì a Diermot di uscire dalla cella, chiudersi alle spalle la porta e sprangarla con il catenaccio. Subito dopo vide un prigioniero, incatenato alla parete, che aveva molta sete. Andò in quella che doveva essere la sala delle guardie, prese il coltello appoggiato sopra il barile, prese la bottiglia appoggiata in terra, sulla sinistra e la riempì del forte liquore contenuto nella botte (esaminando prima il barile, e usando poi la bottiglia sullo spinotto), poi tornò dal povero prigioniero e gli offrì da bere. Il prigioniero, in segno di gratitudine, gli indicò la parete opposta, dicendogli che c'erano dei mattoni smossi; sicuramente quella sarebbe stata la via per uscire dalla prigione ma....aveva bisogno di un compagno! Si diresse verso la stanza delle torture e liberò, tagliando con il coltello il legaccio di cuoio, il povero giullare caduto in disgrazia. Ratpouch (questo era il suo nome) gli giurò fedeltà eterna e iniziò così a seguirlo. Diermot tornò a quel punto nella Cella Esterna, e ordinò al proprio fedele amico di spingere le pietre smosse del muro. In questo modo fu aperta una via di fuga... a dire la verità un po' troppo puzzolente!!!!
Dopo essere uscito dal canale di scolo il povero contadino si fece un giro COMPLETO di Turnvale cercando di memorizzare tutti i luoghi visitati; dopodiché iniziò ad agire.
Nei vicoli più bui della città incontrò Mallin, uno strano "mercante", dal quale ebbe l'incarico di portare una sbarra di metallo al negoziante Hwan, nella piazza del mercato. Diermot assolse l'incarico, si guadagnò qualche moneta d'oro e un gioiello di nessun valore. Dopo di questo, andò dal fabbro (Luthern) e gli riferì quanto gli aveva detto Wulf. Luthern, allora, gli consigliò di andare a cercarsi informazioni riguardo alla ragazza in pericolo. Andò alla "Taverna della Gazza" e chiese a Markus (l'ubriacone seduto al tavolo) dove fosse la ragazza. Markus, all'inizio, non volle parlare; ma dopo aver ricevuto due sonanti monete (che uomo corrotto) accettò di rivelare al nostro eroe dove fosse tenuta rinchiusa Goewin. Prima di uscire dalla locanda, Diermot regalò alla oste il "preziosissimo" gioiello, e in cambio ottenne una fiaschetta piena di fortissimo liquore.
Dopo questo scambio tornò dal fabbro e gli riferì tutto quello di cui era venuto a conoscenza. Luthern gli disse allora di andare da Grub, e di parlargli della Capra Nera. Prima di lasciarlo, Diemrin gli offrì da bere il forte liquore

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONA ALLO 030/8981811

COMMODORE

-AMIGA 600	L. 500.000
-AMIGA 600 HD 30 MB	L. 850.000
-C.D.T.V.	L. 1.050.000
-AMIGA 3000 HD 52 MB 25 MHZ	L. 2.700.000
-AMIGA 3000 HD 100 MB 25 MHZ	L. 3.200.000
-AMIGA 4000	TELEFONARE

ACCESSORI AMIGA

-EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
-EXP. 1MB A500 PLUS	L. 150.000
-EXP. 1MB A600	L. 150.000
-A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L. 650.000
-MONITOR 1084 S	L. 400.000
-MONITOR 1960 COLORI MULTISYNC	L. 700.000
-SCHEDA JANUS 386 SX 20 MHZ	L. 900.000.
-KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
-KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
-ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

IL TUO COMPUTER SU MISURA

- PC 286-20MHZ 1MB RAM
  HD 40MB - VGA 256KB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 1.050.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR VGA MONOCROMATICO

- PC 386 DX - 40MHZ - 128KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.300.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

- PC 486 DX - 33MHZ - 64KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.800.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

SODDISFIAMO OGNI TUA ESIGENZA !!

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

della fiaschetta, a quanto pareva il suo preferito, e prese l'accendino che giaceva in terra.
Grub era seduto al centro del Cortile della Gazza e quando sentì la fatidica parola: "Capra Nera" accettò immediatamente di aiutare il giovane, offrendogli un robusto grimaldello, e dicendogli di cercare l'aiuto di Taidgh, il mago. Diermot corse allora alla locanda "Le braccia mozze" e chiese notizie a Eileain, la donna che faceva la maglia, del misterioso mago. Al termine della conversazione si trovò tra le mani il diario segreto di Laura Pal... ehm, ehm... di Taidgh il mago!
Andò a casa di Taidgh e esaminò la serratura. Poi diede il grimaldello al proprio servo e gli ordinò di usarlo sulla serratura. Prima di aprire la porta ed entrare lesse il diario e imparò alcune interessanti cosucce...
Una volta dentro esaminò lo strano apparato appoggiato sul tavolo, usò l'accendino sul bruciatore a petrolio, aspettò che l'infuso fosse pronto, attaccò la fiasca allo spinotto dell'apparato e finalmente riuscì ad avere la preziosa pozione. La bevve e si tramutò in Selena. In questo modo non ebbe nessun problema ad andare al castello, eludere la guardia e ordinare di liberare Goewen. In seguito, sempre sotto le sembianze di Selena, si fece un giro per la città, saggiando gli umori degli abitanti...
Una volta che l'incantesimo fu esaurito, andò a trovare Goewen, nel suo negozio, la farmacia. La ragazza, dopo qualche romantica chiacchierata, disse al nostro eroe che avrebbe dovuto trovare il modo di scacciare per sempre Selena da quel paese.
Passando davanti al convento dei frati, Diermot notò un manifesto, lo lesse e subito la sua vita ebbe un nuovo scopo: ritrovare il libro perduto dei frati! In effetti ritrovarlo non fu molto difficile: lo aveva infatti il losco mercante, Mellin! In cambio del libro i frati gli diedero una statuina e un consiglio: per battere Selena aveva bisogno dell'aiuto del Drago. Per avere l'aiuto del drago doveva essere in possesso di una speciale pozione.
La pozione non fu difficile procurarsela, bastò andare da Goewen e chiedergliela! Come? Non aveva la cicuta!?!
Che diamine, fu sufficiente andare dalla madre di Luthem, Catriona e chiedergliela; lei infatti ne aveva un arbusto pieno, proprio nel giardino davanti a casa!
Riportò l'ingrediente a Goewen ed ebbe così la tanto sospirata pozione (dopo un po' di attesa a dir la verità).
A quel punto però un altro problema gli si parò davanti: come raggiungere il Drago? La risposta gli fu data dal barbaro Ultar, alla taverna "le braccia mozze": doveva chiamare per nome le due statue, che erano ai lati del Weregate. Peccato che, anche in questo modo, le porte si sarebbero aperte solo per una donna! Era arrivato il momento di andare a chiamare Goewen per chiederle un piccolo aiuto nel prosieguo dell'avventura. La ragazza fu ben lieta di aiutare Diemrin e così insieme furono in grado di oltrepassare il portale.
Anche dentro le grotte però c'erano delle porte chiuse, che andavano aperte tirando o spingendo dei teschi umani (!!!). Per prima cosa Diemrin tirò il teschio di destra della stanza blu. Poi entrò nella grotta verde e ordinò alla ragazza di andare all'entrata della grotta, tirare il teschio di sinistra, tirare il teschio di destra e tornare nella grotta verde. Appena Goewen tirò il teschio di sinistra, la porta a sinistra della grotta verde si aprì e così Diemrin poté accedere alla grotta blu. In quella grotta tirò il teschio di sinistra e così la porta di destra si riaprì, consentendogli di raggiungere la ragazza, alla quale ordinò stavolta di andare nella grotta blu, andare nella grotta verde e tirare il teschio di destra (ricordatevi di esaminare prima entrambi i teschi). A quel punto la via verso il Drago fu spianata... o quasi: dietro l'angolo infatti un enorme bestione sbarrò la strada a Diemrin. Il giovane però non si perse d'animo e, dopo un acerrimo combattimento, ebbe la meglio, potendo così raggiungere la stanza del Drago. Appena entrato nella stanza, Diemrin spruzzò la pozione addosso al Drago, e solamente in seguito gli ordinò di aiutarlo per sconfiggere Selena. Il Drago, paralizzato, decise allora di dargli una magica pietra, unico "strumento" utile per sconfiggere la Tentatrice. Finalmente aveva l'arma da usare contro la malefica donna! Potè quindi tornarsene tranquillamente alla luce del sole (bastò, ovviamente, fare la strada inversa, "smanettando", sui vari teschi per aprire le porte: tirare il teschio di sinistra prima della grotta blu e poi di quella verde).
Il suo prossimo obbiettivo sarebbe stato quello di riuscire ad entrare nel castello.
Si fece un giro per il paese e (quasi) casualmente notò che la sentinella che teneva a bada l'entrata della casa del mago era entrata nel negozio di Ewan. Incuriosito, iniziò a seguire la conversazione dei due sbirciando dalla finestra e... capì come fare per entrare nel castello!
Dopo che la sentinella se ne fu andata, entrò nel negozio e informò Ewan che sarebbe entrato lui, al suo posto, nel barile da portare al castello!
Il viaggio non fu dei più gradevoli ma, alla fine, si ritrovò proprio dove voleva essere: all'interno del castello (per essere più precisi, nella cantina del castello...).
Prima di tutto salì le scale ed esaminò la carogna che c'era sul bancone della cucina. Attaccato alla carogna c'era un bel pezzo di grasso che immediatamente prese.
Poi prese le pinze attaccate al muro, un poco più in là.
Tornò in cantina ed esaminò il barile, che stava proprio di fronte all'entrata; questo barile aveva un tappo di sughero che prontamente, aiutandosi con le pinze, fece saltare. A quel punto si diresse verso il salone principale, dove c'era una marea (... tranne uno) di Skorl ubriachi. Fortunatamente anche lo Skorl sveglio lasciò passare il nostro eroe senza opporre resistenza (forse preoccupato dal vino che usciva dalla botte in cantina?). Diemrin fu così in grado di raggiungere la Guardiola, e mettere del grasso sopra la leva che sbloccava l'argano per abbassare il ponte levatoio.
Adesso non gli rimaneva altro che azionare l'argano. Per fare questo ebbe però bisogno dell'aiuto del ragazzo che gironzolava per i corridoi del castello; lo fermò e, dopo averci chiaccherato un po', spiegandogli che era venuto per uccidere Selena, gli ordinò di andare nella guardiola e tirare la leva. Il ragazzo ubbidì diligentemente e così Diemrin fu in grado di azionare l'argano. Bastò così andare al piano di sopra, oltrepassare il ponte levatoio (non prima di aver sbriciolato un altro enorme bestione) che congiungeva il castello alla torre reale dove risiedeva Selena e... Diemrin fu in grado di sconfiggerla per sempre!!!

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486
SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL
PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - 051/347736
051/343362 Fax 051/344906

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA
AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock L.65.000
512Kb + clock L.78.000
.....
512Kb esp 2Mb+clock L.95.000
.....
1Mb per A500 plus L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock L.379.000
4Mb int. con clock L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb L.500.000
8Mb L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns ... L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000 L. 1.049.000
Amiga 3000 25/52 L.4.199.000
Amiga 3000 25/100 L.4.899.000

A600 + 1 GIOCO originale in omaggio
£. 580.000

A600 HD + 1 GIOCO originale in omaggio
£. 799.000

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS
INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes ..... Lit 499.000
40 Megabytes ..... Lit. 699.000
60 Megabytes ..... Lit. 1.199.000
85 Megabytes ..... Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes ..... Lit. 849.000
105 Megabytes ..... Lit. 1.259.000
120 Megabytes ..... Lit. 1.379.000
240 Megabytes ..... Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 -PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb ... Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb ..... Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb ..... Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb ... Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb ... Lit. 1.539.000

COME ORDINARE:

telefono
051-343.504
051-343.362

nuova linea
051-347.736
fax 051-344.906

posta
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2
BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE E'...SCUOLA E LAVORO
...E' GIOCO E DIVERTIMENTO

80286/20 Mhz, 1Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT BUS, FDD 3,5" 1,44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 40 Mb, Tastiera Estesa Italiana, Monitor Monocromatico VGA

Lit. 999.000+iva

Per Monitor 1024x768. 28 Dp Colore 14" aggiungere

Lit. 270.000+iva

In omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin e DOS 5.0 in ITALIANO.

DOVE
QUALITA'
DISPONIBILITA'
PREZZO
E CORTESIA
NON
MANCANO
MAI!

80386/25 Mhz, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80 Mb, Tastiera Estesa Italiana, Monitor Colore 14" 1024x768,28 Dp

Lit 1.526.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin e DOS 5,0 in ITALIANO.

80386/33 Mhz, 64Kb Cache, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80Mb, Tastiera Estesa ITA, Monitor Colore 1024x768,28 Dp.

Lit. 1.599.00+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin e DOS 5.0 in ITALIANO.

80386/40 Mhz, 128Kb Cache, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80Mb, Tastiera Estesa ITA, Monitor Colore 1024x768,28Dp.

Lit. 1.699.000+iva

In Omaggio Mouser a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin e DOS 5.0 in ITALIANO.

80486/33 Mhz, 64 Kb Cache, 4Mb di ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 1280x10241Mb, Hard Disk 120 Mb, Tastiera Estesa ITA, MONITOR COLORE 1024x768,28Dp

Lit. 2.549.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin e DOS 5.0 in ITALIANO.

VASTA
DISPONIBILITA'
CONSOLLE
VIDEO GAMES

80486/50 Mhz, 64Kb Cache, 4Mb di ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 1280x1024 1 Mb, Hard Disk 120Mb, Tastiera Estesa ITA, MONITOR COLORE 1024x768,28 Dp.

Lit. 3.199.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin e DOS 5.0 in ITALIANO

OFFERTA ROCHARD PER AMIGA

ROCHARD + HD 40MB £ 790.000
ROCHARD + HD 80MB £ 890.000
ROCHARD + HD 170MB £ 1.040.000

OFFERTA GUP

HD SERIE II PER A500-52MB

£ 899.000

COME ORDINARE:

telefono
051-343.504
051-343.362

nuova linea
051-347.736
fax 051-344.906

posta
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2
BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDY

SI E' FATTO IN QUATTRO....

- PARTE SECONDA -

Dunque, eccoci arrivati alla seconda parte di questa lunghissima soluzione. Cosa posso dire se non che questa avventura della LucasArts sta facendo (giustamente) impazzire molti di voi... Ma noi siamo qui proprio per questo!

MODO WITS (Ingegno).
MONTECARLO- Arrivati a Montecarlo individuate e fermate il prof. TROTTIER (l'uomo calvo con un fiore all'occhiello della giacca, per chi non vuole perdere tempo), parlate con lui e, dopo aver subito il suo quiz, accettate il suo biglietto da visita (vi sarà molto utile ad ALGERI).
ALGERI- Andate un po in giro, individuate il bazar di OMAR e andateci, ma lì troverete invece il suo servitore (THE SERVANT), parlateci e dategli il biglietto, seguendolo arriverete alla casa di OMAR.
-ATTENZIONE!- Per chi non fosse in grado di seguire THE SERVANT (il puntino grigio) cercate di incontrare l'uomo con il fet rosso e convincetelo a regalarvelo (d'altra parte lui è proprio lì per quello)... Recatevi di nuovo al bazar, regalate il FETS rosso al servitore e richiedete di OMAR, probabilmente ora sarete in grado di rintracciare la sua abitazione.
Una volta arrivati a casa sua parlateci ed entrate nel bagno, OMAR vi seguirà ed è a questo punto che, chiudendo la porta, lo imprigionerete nel... - concedetemi la parola - ... cesso. Ora, potete prendere le due statue e utilizzate il bastone per smuovere la biancheria appesa, affinché possiate trovare la mappa che indica dove sono situati gli scavi archeologici. Prendete il cammello e, facendo attenzione a non essere intercettati dai beduini, raggiungete alcuni villaggi e chiedete informazioni al beduino di turno, mostrandogli la mappa.
Questi vi indicherà la direzione da seguire, per cui raggiunto lo scavo esaminerete il camion. Noterete che è senza una candela. Aprendo la portiera noterete un foglio, è un telegramma che avvisa alcune spie tedesche di come procedere al rapimento del Prof. Trottier, entrate nello scavo e al buio noterete come già era successo nel modo TEAM un generatore, anche questa volta senza benzina. Osservando attentamente, troverete e prenderete il CLAY JAR, IL TUBO DI GOMMA e, visto che ci siete, lo SHIP RIB (il pezzo di nave antica).
Tornate in superficie, usate il tubo nel serbatoio della macchina e la brocchetta (CLAY JAR), naturalmente, con il tubo. Una volta fatto il pieno di carburante tornate dentro lo scavo, andate verso il generatore, aprite il GAS CUP, quindi versate il contenuto della brocca nel pertugio. Una volta fatto questo accendete il generatore (per le modalità precise vedi i modo TEAM), quindi usate il legno curvo (SHIP RIB) nella roccia con sotto la mappa illeggibile, premete il disco dipinto a sinistra e sentirete il CLICK provenire dal nascondiglio segreto, al cui interno troverete una statua.
Spegnete il generatore e togliete la candela; andate verso il furgone e usate la candela per riparare il motore, ma vi accorgerete che non c'è corrente.
Usate la statuetta, che avete trovato prima, con un orichalcum e usate il tutto sul motore e, per magia, il motore si accenderà.
MONTECARLO - Qui mostrerete il telegramma al prof. Trottier che, nel frattempo, davanti ai vostri occhi, verrà rapito; dopo un breve inseguimento in auto per le strade del PRINCIPATO avrete uno scontro con quella dei rapitori, i quali fuggiranno lasciando libero il professore.
Questi vi dirà dove ha nascosto la SUNSTONE, scrivendo l'indirizzo sul retro del telegramma, vostro compito recuperarla.
THERA- Arrivati a THERA, parlate con il VENDITORE, osservate la cassa (essa contiene un pallone aereostatico (BALOON), dirigetevi verso sinistra e raccogliete la rete. Inoltratevi verso l'interno dell'isola e andate verso il monte a destra (almeno credo, comunque nella sola direzione in cui cambiate scenario). Lì troverete l'entrata per una grotta e una cassa vuota; chiudete la cassa e sul suo coperchio troverete un buono d'ordinazione, guarda caso proprio della cassa che conteneva il BALOON, prendetelo (notate la colonna di gas o aria calda che esce sulla vostra destra) ed entrate nella grotta. Al suo interno, nella stanza a sinistra, troverete una pala, apritela. Essa contiene un messaggio di Sophia nel quale vi informa di essere stata rapita da KERNER (nel frattempo è crollata l'entrata della grotta). Usate la SUNSTONE nell'apposita sede e, dopo che la porta si è aperta, raccogliete l'ISCRIZIONE (non scordatevi prima di andare via di riprendere la SUNSTONE). Per uscire dalla grotta usate la pala sul cumulo di terra e dirigetevi verso il porticciolo. Prendete il CESTO (in cambio dell'iscrizione) e il BALOON (usate il buono d'ordine). Usate la RETE sulla CESTA, e poi il tutto sul BALOON. Otterrete così una mongolfiera sgonfia (vi ricordate il foro da cui usciva il gas?). Dirigetevi a questo punto verso il monte e, utilizzando il tubo di gomma, gonfiate la mongolfiera (SOPHIA nel frattempo è stata trasportata sul sommergibile di KERNER). Raggiungete quindi il sommergibile con la mongolfiera.
U-BOOT - Travestiti da marinaio (è tutto automatico) scendete all'interno del sommergibile e proseguite fino al livello 2, andate verso sinistra. Incontrerete un tedesco che sorveglia degli armadietti, proseguite e prendete pane e salame (era proprio l'ora dello spuntino...) usateli insieme per formare un buon panino al salame e ritornate dal tedesco, convincendolo ad andare a farsene uno anche lui (mangiate il panino). Aprite quindi l'armadietto e troverete al suo interno la MOONSTONE e un foglio di istruzioni. All'estrema destra raccogliete lo straccio rosso sui missili e recatevi all'estrema sinistra. Utilizzate lo STRACCIO ROSSO sui fili scoperti, poi utilizzate il foglio di istruzioni sul pannello e tirate la leva, scoppierà un incendio. Questo farà accorrere tutti gli uomini del sommergibile, compresi quelli che occupavano la stanza dei siluri.
Correte a destra, raccogliete la fune che sostiene la biancheria, e proseguite verso la stanza dei siluri, usate l'istruzione sul pannello, legate il filo alla leva, aprite il lancia siluri ed entrateci (a questo punto INDY si rimetterà i suoi abiti). Chiudete lo sportello e tirate il filo, sarete così sparati fuori dal sommergibile, su CRETA.
CRETA - Dirigetevi verso il PEDESTAL sulla collina, usate le pietre e, con la giusta combinazione, si aprirà un porta segreta.
Prendete due delle tre teste, andate nella stanza a fianco e usate la frusta con l'ultima testa rimasta; raccoglietela, Andate verso l'alto, quindi a sinistra e ancora a sinistra. Vi ritroverete nella stanza con la statua del Minotauro e la piattaforma. Usate la frusta sulla testa della statua e salite sulla piattaforma.
Scesi di sotto troverete il prof. STERNHART (morto stecchito). Prendete la WORLDSTONE, il bastone, il pettine e la sciarpa. Usate la catena sotto la cascata per tornare in superficie. Arrivati nella stanza con la grata (e la leva di fianco) posate le tre teste sul piedistallo. Entrate e salite le scale. Usate il bastone sul pezzo di roccia sotto il sacco, poi tornate indietro e andate a destra. Usate quindi il bastone con la bocca della faccia di pietra e, dopo essere saliti, prendete la GOLD BOX e un'orichalcum. Proseguite quindi nella stanza successiva, dove troverete una specie di talpa meccanica, e, utilizzando la statua del DIG SITE, preventivamente

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

caricata con un'orichalcum, sulla talpa stessa, questa si metterà in moto e vi condurrà fino all stanza della mappa. Ponete le tre pietre al centro della miniatura e, con la giusta combinazione, si aprirà una porta; imboccatela e, se aveste letto attentamente ciò che STERNHART aveva scritto, dovreste sapere che utilizzando la fune sul pettine, e poi sulla sciarpa, si ottiene un rilevatore di
orichalcum (ogni volta che lo usate ricaricatelo usandolo sulla sciarpa). Così facendo troverete un'altro orichalcum che, insieme agli altri, chiuderete nella GOLD BOX . Usate di nuovo il pettine per cercare un passaggio segreto dietro ad un muro, per renderlo visibile usate la pala o lo SHIP RIB e vi ritroverete in una specie di stazione della metropolitana. Raccogliete il solito orichalcum abbandonato e usatelo su quello che sembra essere un vagone, esso si accenderà e vi porterà fino ad ATLANTIDE.

MODO FIST (azione).

MONTECARLO: Fermate il prof.Trottier che, dopo aver risposto ad un quiz, vi consegnerà il suo biglietto da visita personale. Volate ad ALGERI e chiedete informazioni su OMAR; una volta arrivati al suo bazar parlate con il servitore e chiedetegli un'appuntamento con il padrone (Omar), mostrategli quindi la tessera di Trottier ed il fedele servitore accetterà di andare a proporre un'incontro con voi al suo padrone. Si raccomanderà di aspettarlo al bazar, ma voi naturalmente gli andrete dietro, pedinandolo (CITY STREETS) sino a giungere alla casa di OMAR. Entrate e stendete Kerner che sta parlando con il mercante, il quale, per mostrarvi tutta la sua gratitudine, vi parlerà di uno scavo archeologico nel deserto (DIG SITE) abbandonato e vi omaggerà di una mappa e di un cammello. Raccogliete le due statuette (nera ed arancione), prendete il bastone nel vaso ed usatelo con i panni stesi; cascherà un foglio che poi sarebbe la mappa. A questo punto usate pure il cammello e vi ritroverete alle porte della città, cammellate (passatemi il termine....)(io te l'ho passato, Max non so... NdSH)(passato, ndMax) sino a raggiungere il primo accampamento, cercando di evitare le Jeep tedesche (ogni volta che vi fermeranno dovrete bastonarli, ma perché perdere tempo...), e chiedete all'arabo di turno indicazioni di lettura sulla mappa. Seguite scrupolosamente i suggerimenti avuti e, dopo circa tre o quattro accampamenti vi ritroverete al DIG SITE.
Esaminate il camioncino e state attenti ai colpi dei tedeschi, quindi infilatevi nello scavo andando verso la scala; è buio, niente paura, esaminate l'ambiente,toccate la cosa di metallo e scoprirete che è un generatore. Accendetelo tramite "la piccola cosa di metallo" e l'impianto entrerà in funzione.
Raccogliete lo Ship Rib, ovvero il pezzo di barca antica, andate verso il tavolo, prendete il CLAY JAR e il pezzettino di legno sulla destra; quindi andate vicino all'affresco e pigiate il disegno tondo, si aprirà uno scomparto segreto nel quale troverete la prima delle tre pietre che danno accesso ad Atlantide (vi serviranno molte volte...), ovvero la SUNSTONE. Usate lo Ship Rib sulla roccia alla vostra destra ed apparirà un'iscrizione con un buchino. Usate il piccolo pezzo di legno sul buco quindi la Sunstone sul pezzettino di legno. Usate la combinazione esatta, come vi è indicato sul Diario di Plato; se avete fatto tutto bene si aprirà una porta che, naturalmente è la vostra via di scampo (prima di andare via potete anche prendere la candela dal generatore, ma in questa storia non serve a niente).
Uscite ed emergerete dalla sabbia, accanto ad un soldato tedesco. Parlategli due volte, ma senza offenderlo, potrebbe spararvi una raffica di mitra e addio Indy. Una volta finita la conversazione (lui vi prometterà torture atroci al ritorno di Kerner...) usate la frusta sul soldato che lo disarmerà, quindi stendetelo senza pietà.
Alla vostra sinistra scorgerete una scaletta, usatela e vi ritroverete su di una mongolfiera. Navigate verso il mare (nord) ed arriverete a CRETA.
Mentre la vostra mongolfiera si sgonfia, procedete verso gli scavi, esaminate ogni stanza, le quali sono praticamente tutte simili eccetto una (non vi posso dire l'ubicazione precisa poiché cambia di volta in volta), dove su di una parete troverete raffigurata una specie di mappa fatta a triangolo, dove ai vertici delle basi vi sono una testa di toro ed una coda di toro, nel vertice superiore, una cosa rotonda (ovviamente si tratta dell'ubicazione della seconda pietra MOONSTONE) e, nel bel mezzo del triangolo, un bel palo di corna giganti. Dovete quindi riportarvi mentalmente il disegno sullo scavo: uscendo fuori individuerete subito le corna giganti e usando i comandi LOOK e PUSH sulle pile di pietre sparse qua e là dovreste trovare gli altri due punti di riferimento. Andate, attraverso il ponticello all'inizio dello scavo, sull'estrema sinistra, dove avrete sicuramente intravisto uno strumento topografico, prendetelo e portatelo giù, usandolo prima con la piccola testa di toro. Una volta posizionato guardateci dentro e collimate l'estrema sinistra delle grosse corna con il mirino dello strumento. Una traccia bianconera partirà dallo stesso andando a cadere in un dato punto. Ora, fate la stessa operazione con la coda, collimando però la parte destra corna. Un'altra traccia individuerà un punto ben preciso, dove voi scaverete con lo Ship Rip preso nel Dig Site. Troverete così l'agognata MOONSTONE. Tornate quindi verso la mongolfiera e salite verso le pietre che si intravedono all'estrema destra. Noterete il PEDESTAL ove dovrete posizionare prima la SUNSTONE e poi la MOONSTONE. Guardatele e con l'aiuto del diario trovate la combinazione giusta, premendo quindi lo SPINDLE. Si aprirà quindi una porta alle vostre spalle ed uscirà un tedesco che stenderete. Entrate prendete due delle tre teste ed entrate nel labirinto attraverso la porta di metallo, una volta dentro usate la frusta sulla terza testa, e così, vi chiuderete dentro. Ora sarebbe troppo lungo descrivere stanza per stanza, ma niente panico vi dirò le cose essenziali da fare per uscire, il resto vedetelo da soli. Dunque, dopo esservi fatti un giretto, usate le tre teste sulla grata chiusa simile a quella dell'entrata. Fatto questo, andate nella sala dove c'è la statua del minotauro ed usate la frusta sulla testa, che cadrà. Andate verso la testa e scoprirete una specie di ascensore, e sotto... sorpresa! il cadavere putrefatto di STERNHART. Leggete la nota, e raccogliete il bastone. Guardate la cascata (WATERFALL) e scoprirete che sotto c'è una catena (CHAIN) usatela e, arrivati di nuovo di sopra, recatevi nella stanza del contrappeso, e della cassetta d'oro, attraverso i tunnel che ormai, spero, avrete ispezionato. Usate il bastone sull'incastro che non permette il funzionamento del contrappeso ed andate nella stanza della grossa faccia, usando quindi il bastone nella bocca del faccione di pietra. Si metterà di nuovo in moto l'ascensore e, arriverete così, a prendere la cassetta d'oro e alcuni orichalcum. Andate nella stanza che sta a destra di quella dov'è situata la statua del minotauro e premete la porta chiusa. Indy borbotterà qualcosa e la porta si aprirà come per incanto. Usate la frusta sulla roccia sporgente e andate nella stanza dove si intravedono due tedeschi parlare in fondo ad un corridoio. Fatevi notare e, prima che arrivi il soldato, nascondetevi dietro la lastra di pietra di destra: quando il tedesco è a portata di tiro spingete la pietra (USE) e tramortitelo. Fatevi un giro e stendete tutti i soldati che trovate sulla vostra strada, sino a che non arriverete ad una stanza ove si potrà interagire oltre che con un tedesco davanti ad una porta anche con una Stalattite. Stendete il tedesco, staccate la roccia dal piano superiore ed entrate nella porta: qualcuno canta, ne sentite la voce. A questo punto c'è un enorme tedesco che è meglio non affrontare (sull'ingaggio del combattimento retrocederete sino a scappare) e sulla porta di destra c'è una pietra con una forma molto familiare ad Indy. Usate lo Ship Rib sulla roccia che, cadendo, occluderà la via di uscita. Tornate dal tedescone e scappate (durante il combattimento retrocederete....). Ora usate la roccia sulla porta bloccata (dall'altra parte s'intende), la quale si sbloccherà e lascierà cadere il biglione sul tedesco. Prendete da lui il pesce cerca orichalcum e un orichalcum stesso. Usate il pesce in varie stanze dopo aver riposto gli orichalcum che avete dentro la scatola d'oro e, da qualche parte. vi indicherà verso il basso, ovvero un burrone dove è tenuta prigioniera Sophia.
Tiratela su con la frusta e lei vi darà la terza ed ultima pietra (WORLDSTONE).Andate nella stanza alle spalle del tedescone ed usate le pietre al centro della città miniaturizzata. Con la giusta combinazione si aprirà la porta di sinistra e, dopo aver osservato e chiaccherato, arriverete all'isola di THERA con un peschereccio.
THERA - Andate verso il monte e nell'accampamento dei tedeschi prendete l'attrezzatura per riparare le gomme. Tornati da Sophia parlate con il capitano della barca e convincetelo ad andare in mare alla ricerca dell'entrata sommersa di Atlantide. La rotta giusta è 27 miglia SUDOVEST (su questo punto sono un po' scettico, se non mi ricordo male la direzione giusta dovrebbe essere randomizzata e, le indicazioni sono fornite sul dialogo di Plato, ma può darsi che mi sbagli...). Arrivati, riparate il buco nella muta con l'attrezzatura per riparare le gomme, attivate la macchina dell'aria ed indossate la muta (USE), così Sophia vi calerà nell'acqua con il gancio (USE). Un sommergibile tedesco a questo punto rapirà Sophia e Kerner vi staccherà il tubo dell'aria. Avrete così pochi minuti per trovare l'esatta entrata di Atlantide.
FINE DELLA SECONDA PUNTATA (che fatica!!!).
Arrivederci alla parte finale,
Shin

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK fun

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.090.000	1.450.000	2.050.000	2.360.000	3.150.000	4.825.000

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 PLUS
+ 50 GIOCHI +joystick
£ 650.000

AMIGA 600
£ 699.000

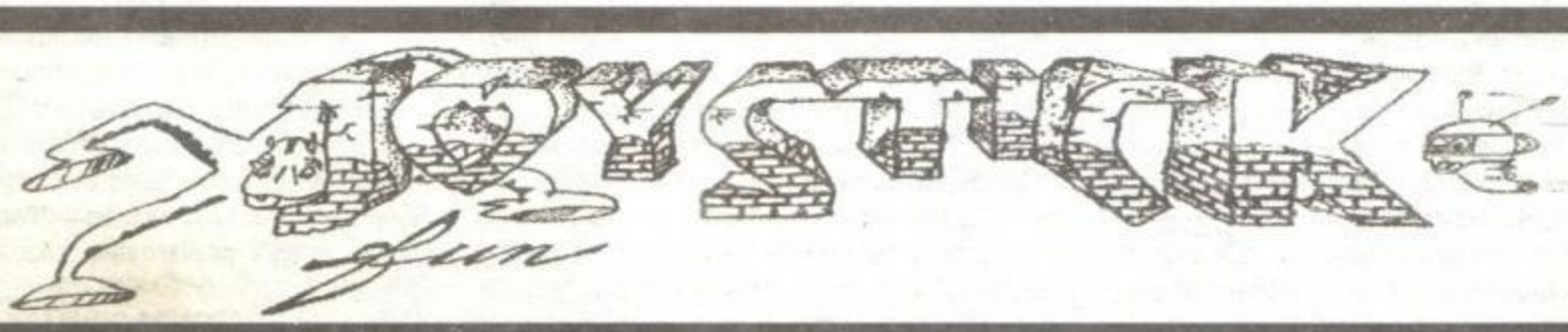
Drive esterno	£ 130.000
Genlock a partire da	£ 298.000
Digitalizzatori	
Espansioni di memoria	
Tutto il software disponibile sul mercato	

STAMPANTI: NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER, AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO per Amiga L.69.900

Ssiori e Ssiore, ecco a voi il quarto prodotto calcistico della Simulmondo. Non ci sono dubbi sul fatto che la casa bolognese continui a progredire, anche se a mio avviso questo 3D World Soccer ha ancora ampi margini di miglioramento (come scoprirete anche voi al termine della recensione). In arrivo dunque un prossimo "4D Universal Soccer"?

3D WORLD SOCCER

Franco Baresi come tutti sapete ha purtroppo lasciato la nazionale italiana. Dopo innumerevoli partite ad altissimo livello, "el piçinin" (Max assicurami della scrittura milanese perfetta, grazie)(secondo me "lé un broc", ma forse mi lascio trasportare dal cuore del tifoso... NdMax) lascia spazio ai giovani con gran classe e coraggio. Purtroppo nel nostro paese, tutti pensano di conoscere il calcio in modo perfetto e sparano giudizi senza senso sui tram, nei bar, in televisione e persino sui giornali. E' scoppiato così un caso assurdo su questa rinuncia, forse in maniera più clamorosa ancora di quella riguardante un altro grande, Antonio Cabrini, ora collaboratore della casa Bolognese, anche se non si capisce ancora bene in quale qualità.Ma andiamo avanti e diamo dunque un'occhiata al videogioco più atteso e chiacchierato dell'ultima gestazione nostrana. Essendo 3D World Soccer il nuovo simulatore calcistico targato Simulmondo, prende indubbiamente spunto dalle precedenti esperienze fatte dalla casa bolognese con i precedenti I Play 3D Soccer e Football Champ. Ovviamente, rispetto a questi primi due titoli, 3DWS porta delle innovazioni che adesso andremo ad analizzare, ma prima, almeno a mio parere, è bene fare una precisazione: questo gioco è stato concepito per dare al videogiocatore una sensazione di realismo senza precedenti, questo, per quanto ambizioso, era l'obiettivo primo dell'intera realizzazione.

Conclusa quindi la lunga e interminabile attesa che ha fatto seguito alla preview estiva curata dal nostro caporedattore in persona ecco la presentazione: niente male davvero! Si comincia con una digitalizzazione di un calciatore che palleggia in modo perfetto, assolutamente spettacolare. Dopo aver optato per la lingua italiana, siamo arrivati alla prima schermata di scelta, che ci permetterà di giocare una partita amichevole, avventurarci in un torneo oppure iniziare una specie di shootout ad eliminazione diretta, ove si incontrano tutte le squadre presenti, in ordine crescente di difficoltà.Dopo aver scelto anche la nazionale da rappresentare, avrete poi l'onore, ma anche l'arduo compito, di stilare la squadra da mandare in campo. E' sempre difficoltoso scegliere tra i numerosi campioni che giocano in ogni importante campionato; bisogna infatti prepararsi a sopportare le critiche dei familiari, dei vicini di casa, degli amici, dei collaboratori, della città, dell'intera nazione... tutte responsabilità dell'allenatore. Quindi formulatela con calma e precisione altrimenti se la squadra perde...

Siamo giunti alla prima partita del campionato mondiale e i giocatori entrano in campo; come speravamo gli sprite sono belli grossi e le animazioni di buona qualità (anche se la corsa dei calciatori sembra per certi versi più una pattinata su ghiaccio). La Simulmondo annunciava che il videogiocatore interagisce come mai prima con i vari calciatori, e

ha centrato probabilmente il suo scopo, anche se con risultati alterni. Innovativo, infatti, il modulo di gioco con il quale il calciatore, controllato tramite joystick, ha la possibilità di realizzare azioni di gioco basilari, come passaggio corto, lancio in profondità, tackle scivolato, oppure altre più spettacolari, anche se meno elementari, come le rovesciate acrobatiche.Per il resto è un gioco di calcio completo dal punto di vista simulativo, con falli e, di conseguenza, punizioni e rigori, visualizzazione del nominativo del calciatore che ha il possesso di palla in quel determinato momento, incitamenti da parte della folla fin dal calcio d'inizio (sempre che giochiate in casa, il fattore campo è importante...), ecc. ecc. Prevista anche l'opzione manageriale che vi consente di lasciare al computer la determinazione dell'esito dell'incontro, anche se un risultato conquistato sul campo è sempre di gran lunga più esaltante.

Massimiliano Pescatori

Amiga

3D World Soccer, oltre alle caratteristiche già nominate nell'articolo, ci permette di videogiocare su un campo di gioco realizzato con una risoluzione di 320x200 e calciatori in 16 colori. Le animazioni sono sicuramente di buona qualità, anche se la giocabilità non risulta sempre perfetta (con una nota di particolare demerito per le qualità non certo esemplari del portiere). Molto interessante la visuale che si modifica in funzione della vostra posizione in campo, anche se non sempre questo permette una soddisfacente visione di gioco complessiva. Un prodotto di sicuro interesse, l'unico rammarico è che c'erano le premesse per un vero campione, e queste non sono state del tutto mantenute, ma non era facile.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE QUEST™ IV

ROGER WILCO™

E I VIAGGIATORI DEL TEMPO

AVVENTURA ANIMATA IN 3-D

PC 286 O SUPERIORI
SCHEDE GRAFICHE:
VGA
RICHIEDE:
640K, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE.
SUPPORTA:
ADLIB , PS/1 GAME BLASTER,
ROLAND MT-32 / LAPC-I /
CM-32L SOUND BLASTER.

PARTI ALLA VOLTA DI UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO IN QUESTO DIVERTENTISSIMO QUARTO EPISODIO DELLA PREMIATA SERIE 'SPACE QUEST'. ALLE CALCAGNA DELL'UNICO ED INIMITABILE ROGER WILCO CI SONO I DIABOLICI POLIZIOTTI, TEMIBILI ASSASSINI INTENZIONATI A METTERE FINE, UNA VOLTA PER TUTTE, ALLE IMPRESE DEL NOSTRO INOSSIDABILE EROE. TOCCA NUOVAMENTE A ROGER WILCO SALVARE IL FUTURO - O È IL PASSATO? - DELLA SERIE 'SPACE QUEST' E SVENTARE I LOSCHI PIANI DEI SUOI ANCORA PIÙ LOSCHI ANTAGONISTI.

(...) "SI TRATTA DI UN SUPER GIOCO, ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE".
(K VOTO 910 "K" maggio '91)

"SPACE QUEST IV È SENZ'ALTRO IL GIOCO DALLA TRAMA PIÙ GENIALE CHE LA SIERRA ABBIA MAI CONCEPITO (...)".
(93% "TGM" maggio '91)

QUALITÀ LEADER GARANTITA

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

SIERRA

LEADER DISTRIBUZIONE

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. © 1991 SIERRA ON-LINE, INC.
CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

CADARIO

MIRAGE TECHNOLOGIES MULTI - MEDIA LTD. © MIDNIGHT GAMES 1992. ALL RIGHTS RESERVED.

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE!

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE 1 Mb RAM.
SISTEMA OPERATIVO: DOS 3.0 O SUPERIORI.
INTERFACCIA: MOUSE E TASTIERA. JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

93% AMIGA
("TGM" GIUGNO '92)

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO GLI IMPERI SI FRANTUMANO...
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA.
SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN CONFLITTO NUCLEARE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

MIRAGE

MIDNIGHT

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo gli ultimi clamorosi successi LucasArts anche l'Electronic Arts si lancia nel mondo delle avventure grafiche, sfruttando al meglio tutto il fascino di uno dei personaggi più famosi della letteratura mondiale...

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL

GAMES machine TOP SCORE

Sherlock Holmes non ha bisogno di presentazioni, tuttavia qualche nozione per coloro che non sono appassionati di romanzi gialli è necessaria. Questo personaggio è nato dalla penna di Sir Arthur Conan Doyle, uno dei più grandi scrittori di tutti i tempi, personalmente lo preferisco decisamente ad Agatha Christie, ma si tratta di una considerazione personale. Abita al 221B di Baker Street ed è un appassionato di musica; si diletta infatti suonando (male) il suo violino, uno dei duecentocinque esemplari di Stradivari esistenti. Gli piace leggere molto e fumare altrettanto, soprattutto la sua fida pipa, con la quale non girerebbe mai senza, lo stesso dicasi per il fedele (elementare) Watson. Il suo più acerrimo nemico è invece Moriarty, un ladro criminale senza scrupoli, tuttavia, in questa storia, il suo rivale è un altro, o almeno così sembra.

Ma andiamo con ordine. Una piovosa sera del 1888, a Londra, in una stradina fuori dal Regency Theatre, nei pressi di Oxford Street, una ragazza di nome Sarah Carroway è stata barbaramente uccisa.

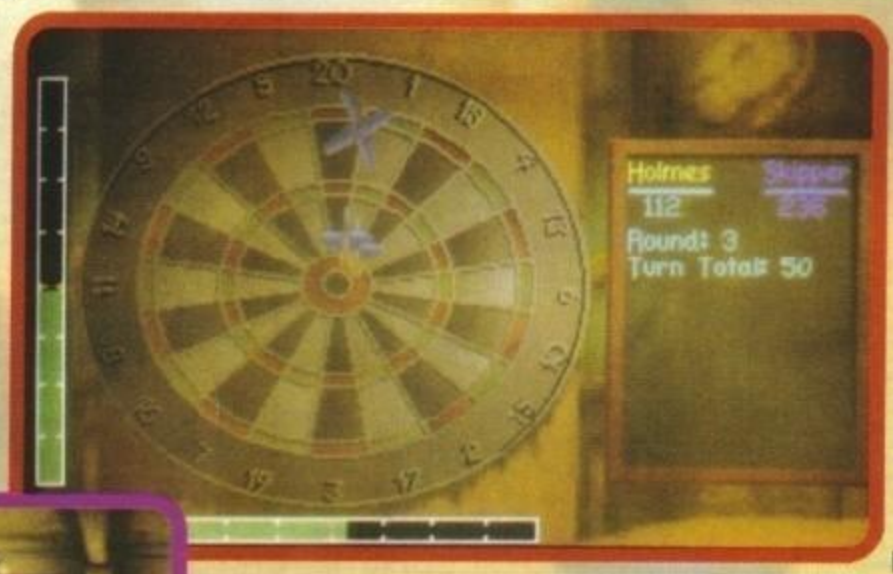
La mattina seguente un bobby (poliziotto londinese) si presenta a casa vostra (nei panni di Sherlock Holmes), lasciandovi un messaggio da parte di Lestrade, il commissario di Scotland Yard, il quale richiede un vostro intervento immediato. Subito vi dirigete sul luogo del delitto, ove cominciano le prime ricerche.

Il tipo di morte, alquanto brutale, viene subito collegato ad un famoso personaggio che ha fatto tremare tutta la città alcuni anni addietro: Jack Lo Squartatore. Ciò è strano. Difatti di tale mostro si erano perse le tracce poiché, dopo una serie d'efferati delitti, egli si era dileguato nel nulla, proprio come era comparso. Un suo ritorno? Oppure un qualche mitomane che si spaccia per lui? Belle domande a cui solo un'attenta e scrupolosa indagine può dare una risposta.

Ma veniamo al gioco.

The Case Of Serrated Scalpel è un graphic adventure strutturato sullo stile delle avventure targate LucasArts. Un pannello dei comandi situato nella parte bassa dello schermo vi indica quali azioni potete compiere, che tra parentesi sono le stesse per tutto il gioco. Per maggiore precisioni queste sono: Guarda (o più appropriatamente Ispeziona), Muovi, Parla, Prendi, Apri, Chiudi, Inventario, Usa, Dai, Diario, Files e Set Up.

Per le ultime due c'è poco da dire, visto che sono le consuete opzioni di salvataggio e il setaggio del computer. Le altre meritano invece un discorso a parte. Partiamo con le due opzioni più importanti: Guarda e Parla. La prima, date le caratteristiche analitiche del protagonista, fornisce una descrizione a dir poco stupefacente di qualsiasi oggetto o persona su cui punterete il cursore, proprio come farebbe il vero Sherlock Holmes



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

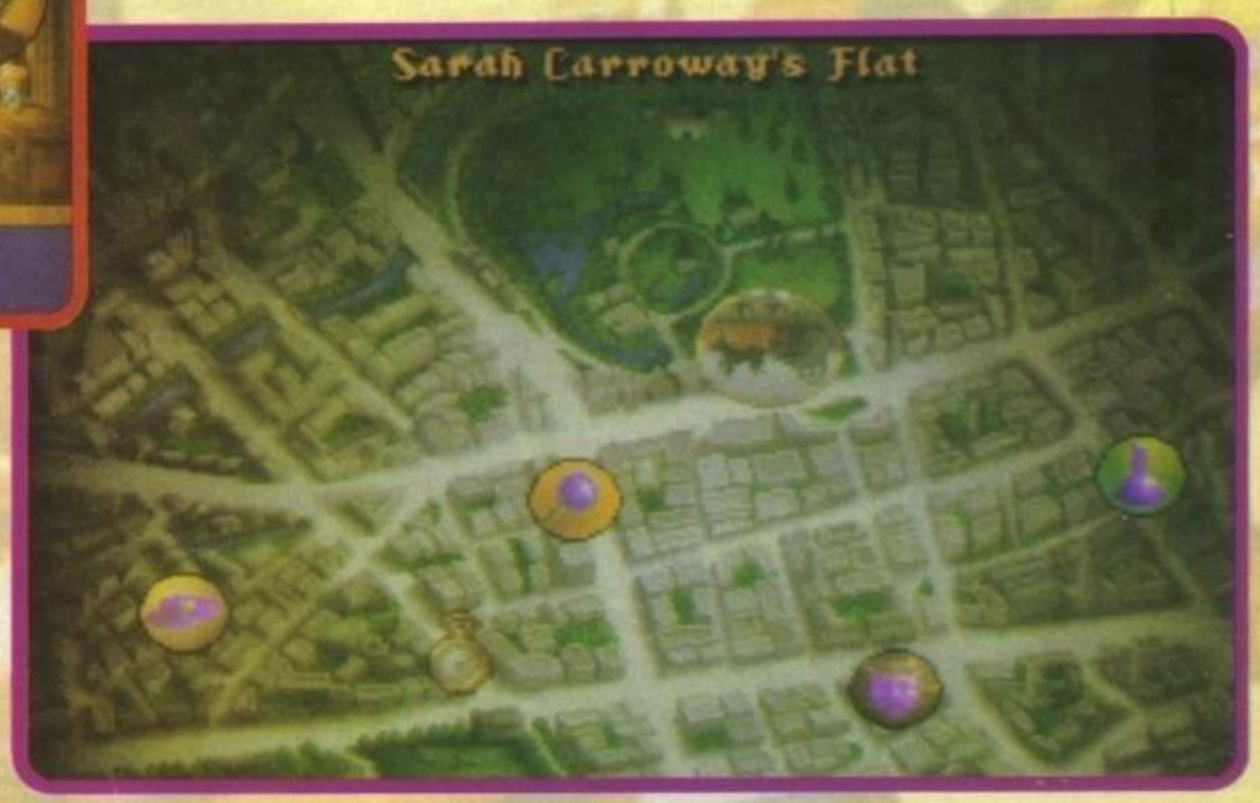
http://www.oldgamesitalia.net/

PC

letterario; mentre la seconda è fondamentale per scoprire indizi, informazioni e tutto quello che c'è da sapere sulla vittima e sulle persone a lei legate. "Muovi" permette di spostare alcuni oggetti e, magari, trovarne così degli altri nascosti che vi permettano di andare avanti con l'indagine. L'opzione "Prendi" permette di raccogliere e, una volta fatto questo, ispezionare più approfonditamente oggetti che sicuramente si riveleranno prima o poi utili, o quantomeno vi consentiranno di risolvere imprevisti momentanei...

"Apri" e "Chiudi" permettono appunto di aprire o chiudere porte, armadi, cassettiere, ecc ecc, tutti posti evidenti per cercare indizi. Clickando su "Inventario" aprirete una finestra a parte, che vi consentirà di ispezionare gli oggetti da voi posseduti, usarli con qualcosa o darli a qualcun'altro.

"Usa" permette di utilizzare anche oggetti esterni, che non sono nelle vostre tasche, mentre, come già detto, "Dai" di dare o mostrare oggetti in vostro possesso ad altre persone. Come per "Inventario" se clickate su queste due ultime opzioni si aprirà la finestra che mostra il contenuto delle vostre tasche. L'ultima opzione è legata soprattutto al vostro caro amico Dr.Watson che, se non tenesse un diario completamente aggiornato su tutti i vostri spostamenti, interrogatori e su tutto quello che avete fatto, renderebbe con ogni probabilità qualsiasi vostro sforzo del tutto inutile. Invece, così facendo, diventa di un'utilità mostruosa, poiché trascrive parola per parola tutti i vostri colloqui e non solo; potrete infatti in ogni momento andare a rivedere tutto quello che avete fatto, per scoprire se vi fosse sfuggito qualcosa. Per facilitarvi nella rilettura è presente un'opzione di ricerca rapida (avanti e indietro di dieci in dieci (pagine)), oppure di una ricerca automatica inserendo pezzi di testo (eppure ho come l'impressione che i computer alla fine del diciannovesimo secolo non esistessero... mho!).



Dunque, a questo punto la trama ve l'ho raccontata, lo stesso per come si gioca, cosa è rimasto da dire? Beh, forse che i presupposti per una grande avventura ci sono tutti. Volete allora sapere come si presenta questa ultima fatica EOA tecnicamente e sapere soprattutto se tutta la magia del mondo creato da Sir Arthur Conan Doyle è state fedelmente riportata sui monitor del nostro fido Picchio? E cosa cavolo state aspettando? Il commento vi aspetta!

Se devo dire tutta la verità, la cosa che maggiormente mi preoccupava era vedere se tutte le caratteristiche del personaggio della letteratura che ho amato di più, fin da quando avevo dieci anni, sarebbero state trasportate su computer all'interno di questa avventura targata Electronic Arts. Ebbene (per vostra e mia grande felicità) posso subito dirvi che quelli che si fanno pomposamente chiamare Mythos Software ce l'hanno proprio fatta. Sherlock Holmes è fantastico! La grafica è d'ottima fattura e soprattutto rende al gioco un'atmosfera da "giallo", come non se n'erano mai viste prima. Gli effetti sonori creano una tensione interna così alta da poter alimentare un'intera centrale nucleare, se solo vi ci collegate via cavo. Sia gli enigmi che ciascuna delle caratteristiche dei vari personaggi sono rese, rispetto ai romanzi, in maniera perfetta. Le locazioni da visitare sono più di cinquanta e portare a termine quest'indagine vi richiederà un bel po' di tempo. E' veramente un'avventura coi fiocchi, degna di quelle firmate LucasArts. A tutti gli avventurieri (e...)

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	95%
INNOVAZIONE:	

Emanuele Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per PC L. 119.900

La foto sulla confezione difficilmente potrebbe essere più curiosa. Un uomo (Rex Nebular, appunto) con la paura dipinta sul volto perché inseguito da una miriade di belle ragazze. Fossi in lui farei un bel dietrofront e correrei VERSO le ragazze!

REX NEBULAR

And The Cosmic Gender Bender

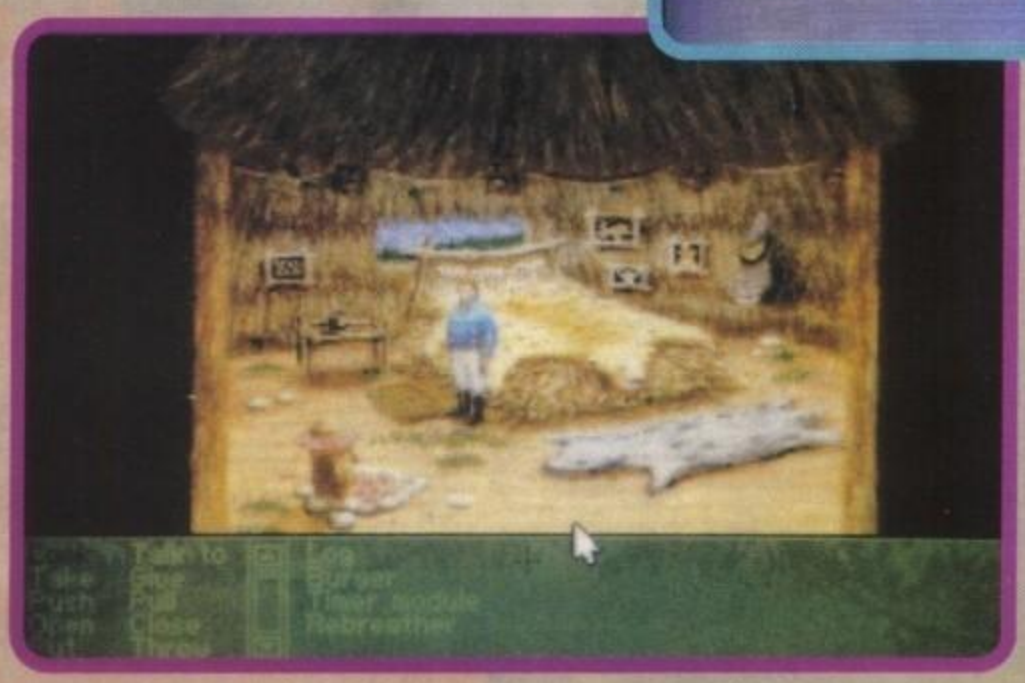
Scherzi a parte, qualche buon motivo per scappare il nostro buon Rex ce l'avrebbe anche, ma non voglio anticiparvi tutto e subito. Inizierò quindi a raccontarvi la trama (alquanto curiosa e che ricorda la trama di certi vecchi libri di fantascienza) come si deve.

Il nostro Rex Nebular, avventuriero dello spazio dalle ben note (in)capacità viene incaricato da un certo ricchissimo collezionista di trovargli un vaso di gran valore su un pianeta semisconosciuto. Nessun problema per Rex: gli basta avere la coordinate galattiche del pianeta e schizza via nella sua astronave tutto pieno di baldanza per aver ottenuto un nuovo incarico (l'ultimo era stato in "Balle Spaziotemporali" nel ruolo di Stella Sedentaria). Durante il viaggio scopre però, curiosando tra le carte spaziali, il nome del pianetucolo: Terra Androgena. Un controllo sul datacomputer dell'astronave non dà ulteriori informazioni, salvo quella alquanto consolante che l'atmosfera è praticamente identica a quella terrestre.

Ma iniziano i guai: una volta giunto in vista del pineta viene intercettato da un'enorme astronave rossa pilotata da ostili donzelle e cannoneggiato senza pietà al punto di dover tentare un atterraggio di fortuna sul pianeta sottostante. E l'atterraggio, anzi l'ammaraggio riesce: l'astrovelivolo precipitata in un laghetto di scarsa profondità e si installa sul fondo, palesemente incapace di uscirne. E qui voi riprendete i sensi e vi rendete conto della brutta situazione in cui siete messi.

A questo punto potrei anche smettere di raccontare perché proprio in questo punto il gioco ha inizio, ma non voglio farlo, primo perché vi perdereste la parte più interessante, secondo perché vi devo spiegare l'introduzione.

Capiterà dunque che, una volta giunti alla superficie e dopo una piccola serie di peripezie costellata anche da qualche rischio mortale, che il pianeta è abitato esclusivamente da donne che hanno solo un vago ricordo dei veri uomini (in parole povere: un paradiso!). Ricordo che risale addirittura alla Grande Guerra dei Sessi, in cui le donne li sterminarono tutti fino all'ultimo perché non avevano pagato la bolletta del telefono o il conto del parruc-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

chiere.
Ben presto però vennero i problemi di, diciamo così, continuità razziale... e fu così che qualche illustre scienziata ebbe la bella idea di inventare la macchina inverti-sesso (da cui il titolo Cosmic Gender Bender), tramite la quale un olocausto di sesso femminile (ovviamente) veniva temporaneamente costretto a diventare uomo (con effetti sicuramente deleteri per la psiche di una donna) e ad avere i rapporti sessuali necessari alla sopravvivenza della specie.
Immaginatevi dunque di finire tra le braccia di una mandria di donne del genere voi, VERO uomo D.O.C.: come minimo vi saltano tutte addosso in mezza giornata e, sempre come minimo, vi conviene scappare (ok, fin qui t'ho seguito, ma almeno un pai di quelle veramente scatenate non potresti proprio tirarle su? NdMax).
Bene, penso che finalmente sia tutto chiaro (altro che Larry Laffer, eh!) per cui vi conviene tornare indietro al punto di ammaraggio e di darvi da fare per salvare la ghirba e la sanità mentale. Potete anche questa volta contare solo sul vostro cervello e sull'interfaccia a mouse ormai classica, non fosse altro per una finestrella in basso a destra che fa chiaramente capire che dovrete usare il vostro organo cerebrale un po' più del solito. In essa sono contenuti comandi come apri, chiudi, parla, prendi, spingi, tira o simili e potete selezionarli sia col consueto tasti sinistro, sia assegnarle al tasto destro. I dialoghi, invece, sono in puro stile Monkey Island: una piccola scelta di risposte possibili di cui generalmente solo una è quella giusta. Se tutto questo vi sembra fin troppo difficile non disperate: la Microprose ha pensato bene di aggiungere alle opzioni di gioco tre livelli di difficoltà per essere sicura che ve la caviate anche nelle fasi iniziali di gioco.

Però forse una cosettina in più potevano anche farla: garantire a un maggior numero di utenti la possibilità di provare questo gioco. Sulla confezione è stampigliato: 386/20 MHz raccomandato e sono necessari anche 12 Mega su hard disk. Tempi duri per i 286, eh! (E infatti siamo dovuti passare anche noi al 486!).

G.B.

PC

Rex Nebular rappresenta un timido ritorno alle origini degli adventure, o meglio un discreto tentativo di avvicinamento alle consuete produzioni della Lucasfilm. Non contenti delle attuali avventure punta e clicca semplificate al massimo che vanno per la maggiore in questi tempi, alla Microprose hanno appunto pensato che non era giusto lasciare al cursore il compito di essere "intelligente" e neppure volevano abbandonare l'estrema semplicità dell'interfaccia via mouse. Il risultato è qui sotto i nostri occhi: un sistema di controllo via mouse con tasto destro ridefinibile a scelta grazie a una lista di comandi piuttosto comuni. Non male come scelta, anche se sulle prime dovrete ancora farci il callo (non è facile ritornare indietro di diversi mesi, vero?). Solita storiella, invece, per quanto concerne la grafica: ottime animazioni, fondali e scenari generalmente buoni (quando non sono anche loro di ottima fattura) e un introduzione animata di buon effetto lunga quasi dieci minuti. Come dire: i Mega rubati all'hard disk ci sono, ma servono! Stendiamo un velo pietoso, invece, sul sonoro, che, inspiegabilmente, varia da patetico a ultrasemplice a sgraziato. Del resto gli stessi discorsi digitalizzati dell'intro hanno un fastidioso sentore metallico (giusto per curiosità: ho un Soundblaster Pro e nella configurazione erano possibili due configurazioni distinte per il vecchio e il nuovo, più potente Soundblaster. Coi risultati che vi ho detto...). Quanto all'interazione direi che è sempre la stessa roba: un po' limitata, ma da tempo abbiamo imparato a non pretendere troppo da questo punto di vista e a limitarci a ghignare per l'humour dei dialoghi, presente anche in questa avventura. Poco da dire, dunque: una buona avventura, che avrebbe potuto essere ottima se avesse avuto una trama un pochettino più coinvolgente, più progressiva e magari maggiormente piena di colpi di scena.

TECNICA:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SMASH

© 1992 IDEA

CADARIO

AMIGA
C64

UN'APPASSIONANTE SFIDA PER TESTE DI SERIE!

LA SIMULAZIONE TENNISTICA CON L'INNOVATIVA VISIONE LATERALE DEL CAMPO. E, IN PIÙ:

- ▲ GIOCABILITÀ IMMEDIATA.
- ▲ GRAFICHE IN STILE CARTONE ANIMATO GIAPPONESE.
- ▲ OPPORTUNITÀ DI ALLENARSI, DI GIOCARE UNA PARTITA SECCA O DI COMPETERE IN UN CAMPIONATO MONDIALE.
- ▲ PARLATO DIGITALIZZATO DURANTE GLI INCONTRI.
- ▲ OPZIONE DI SCELTA DEL CAMPO, DEL NUMERO E DEL SESSO DEI GIOCATORI.
- ▲ OPZIONE DI GIOCO A 1/2 GIOCATORI SIMULTANEI.

iDEa®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

• STAMPANTI •

STAMPANTE Commodore L. 299.000
MPS 1230 (Seriale 64 + parallela)
STAMPANTE Commodore L. 299.000
MPS1270 (Inkjet parallela)
STAMPANTE Mannesman L. 310.000
MT-81 (120 cps. + NLQ)
STAMPANTE Star L. 375.000
LC-20 B/N (180 cps. + NLQ)
STAMPANTE Commodore L. 410.000
MPS 1550 a colori (120 cps.)
STAMPANTE Star L. 490.000
LC-200 Color (180 cps. + NLQ)
STAMPANTE Star L. 650.000
LC-24/200 (200 cps. 24 aghi)
STAMPANTE Star L. 750.000
LC-24/200C a colori (24 aghi)
STAMPANTE NEC L. 650.000
P20 24 aghi
STAMPANTE NEC P60 L.1.100.000
24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori)
STAMPANTE Star L. 650.000
LC-15 132 colonne
STAMPANTE LASER Postcript L.1.700.000

• MONITOR & ACCESSORI •

MONITOR COLORI L. 350.000
Philips 8833 Stereo
MONITOR COLORI L. 370.000
Commodore 1084-S Stereo originale
MONITOR COLORI L.1.099.000
NEC 3GF Multisync (Antiflicker)
CAVO speciale per L. 29.000
8833II & 1084S
TUNER TV Philips L. 170.000
per trasformare il monitor in televisore

• DISCHETTI •

Bulk dsdd 135 tpi
1 dischetto L. 1.000
10 dischetti L. 9.000
50 dischetti L. 40.000
100 dischetti L. 75.000
Marcati dsdd 135 tpi

• BOX PER DISCHETTI •

Contenitore per 10 dischi L. 5.000
da 3" 1/2
Contenitore per 40 dischi L. 10.000
da 3" 1/2 con serratura
Contenitore per 50 dischi L. 15.000
da 3" 1/2 con serratura
Contenitore per 80 dischi L. 17.000
da 3" 1/2 con serratura
Contenitore per 150 dischi L. 38.000
da 3" 1/2 Passo a binario

• MOUSE & JOYSTICK •

Joystick
Joystick standar 9 poll L. 8.000
con ventosa
Joystick Quick shot II con L. 15.000
ventose + autofuoco (o simili)
Joystick Quick shot II Plus L. 15.000
con ventose, microswitch, autofuoco (o simili)
Joystick Boss Wico, L. 39.000
con lamelle in metallo
Joystick Superjoy in metallo, L. 15.000
ventose e autofuoco
Joystick Crulser regolabile L. 30.000
con microswitch
Joystick Pro comp. con microswitch L. 40.000
Joystick Top Star L. 55.000

Mouse & Trackball
Amiga Mouse L. 50.000
Mouse originale Commodore
Amiga Supermouse L. 49.000
con microswitch
Amiga Mouse senza fili L. 129.000
Amiga Mouse selector per L. 19.000
collegare mouse + Joystick
Amiga Mouse PAD L. 7.000

Tappetino per mouse, antistatico
Trackball Amiga L. 80.000
Risolve i problemi di spazio, bastano 20 cm; sostituisce il mouse, basta sfiorare la sfera con la mano; ottima la sensibilità, la precisione e soprattutto la semplicità d'uso
Trackball Amiga senza fili L. 99.000

• DISK DRIVE & ACCESSORI •

Drive interno per Amiga 500 L. 115.000
Drive esterno per Amiga L. 120.000
500/1000/2000 passante + disconnect SUM
Drive interno per Amiga 2000 L. 125.000
Drive esterno da 5" 1/4 L. 239.000
per Amiga Dos e MS-DOS
BOOTSELECTOR L. 19.000
Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso
Drive con copiatore incorporato L. 169.000

• SISTEMI OPERATIVI •

KICKSTART 1.2 ROM L. 80.000
Affiancato al Kickstart 1.3 presente sui nuovi Amiga permette una completa compatibilità con il software in circolazione, anche quello nato per il vecchio 1.2
KICKSTART 1.3 ROM L. 80.000
per chi possiede l'Amiga con il vecchio sistema operativo 1.2 è essenziale per una completa compatibilità con il nuovo software uscito per l'1.3; utile anche per chi usa gli hard disk
KICKSTART 2.0 ROM L. 110.000
Il nuovo sistema operativo nato per l'Amiga 3000 è ora disponibile anche per l'Amiga 500

• HARD DISK E KIT RAM •

Amiga 2000 - Amiga DOS - MS-DOS

Sono disponibili le nuove hardcard NEXUS, tutte espandibili fino a 8 Megabyte, Fast high, System turbo
HARDCARD "NEX" L. 350.000
senza Hard Disk fast ROM
HARDCARD "NEX" L. 690.000
con Hard Disk da 45 Megabyte
HARDCARD "NEX" L. 850.000
con Hard Disk da 120 Megabyte
HARDCARD "NEX" L.1.500.000
con Hard Disk da 175 Megabyte

KIT RAM per Hard disk

KIT da 2 Megabyte L. 150.000
per Hard Disk A590 Commodore
KIT da 2 Megabyte L. 140.000
per Hard Disk NEXUS

• ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

Amiga 500/600

Espansione interna da 512 K L. 60.000
Espansione interna L. 80.000
da 512 K + clock
Espansione interna L. 180.000
da 1,5 M + clock
Espansione interna L. 250.000
da 2 M + clock
Espansione interna L. 490.000
da 4 M + clock
Espansione esterna da 2 M L. 370.000
autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga
ANTIRAM L. 19.000
Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi

Amiga 2000/3000

Espansione interna L. 280.000
da 2M espandibile a 8M
Espansione interna L. 440.000
da 4M espandibile a 8M
Espansione interna da 8M L. 759.000

Amiga 1000

Espansione esterna L. 380.000
da 2M autoconfigurante

NEX · VIA BUGATTI, 13 · RHO ♦ AMIGA ♦

• MODEM •

MODEM interno prof. L. 155.000
SMART V21-22 Hayes slot MS-DOS
MODEM interno prof. L. 299.000
SMART V21-22-23-22bis slot MS-DOS
MODEM esterno prof. L. 299.000
SMART V21-22-22bis (300-1200-2400) + VTEL
MODEM esterno prof. L. 399.000
SMART V21-22-22bis + MNP 5, correzione errori

• ACCESSORI AUDIO •

Digitalizzatori audio

SUPER SOUND GOLD L. 95.000
Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale dettagliato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)
SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" L. 150.000
Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili: audio e microfono
SOUNDMASTER Amiga + L. 200.000
AUDIOMASTER III
Campionatore stereo HI-FI per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo

• MIDI •

INTERFACCIA MIDI L. 42.000
per A500/2000 (in/out/thru)
INTERFACCIA MIDI prof. L. 69.000
(2 in, 1 thru, 3 out)
INTERFACCIA MIDI
professionale L. 99.000

• ACCESSORI VIDEO •

VIDEON 3.1 L. 570.000
Nuova versione del digitalizzatore a colori ora compatibile col formato S-VHS per avere digitalizzazioni video di indiscutibile qualità; è collegabile a qualsiasi fonte video PAL (videocamera, videoregistratore, computer, ecc.), Corredato di manualistica completa in italiano e software originale di ottima qualità (manipola da 32 a 4096 colori oltre ad essere compatibile con i più diffusi programmi grafici sul mercato: DELUXE PAINT, PHONTON PAINT, ecc.)
FRAMER OVERSCAN L. 980.000
Digitalizzatore video professionale a colori con una memoria di quadro di 512 K; accetta qualsiasi segnale PAL e offre la possibilità di regolazione di contrasto e luminosità, ecc.
PAL-RGB CONVERTER L. 199.000
Converte i segnali RGB in PAL e viceversa; indispensabile per chi possiede digitalizzatore video b/n e necessita di filtri colorati.

• GENLOCK •

PAL GENLOCK 3.01 L. 280.000
Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni; questa presente notevoli miglioramenti rispetto alla precedente; indicato per titolazioni su cassette
NERIKI JUNIOR-MAXI L.1.090.000
Potente Genlock ad uso professionale compatibile con S-VHS + YCD-YC
MICROGEN L. 240.000
Genlock semi-professionale
NUOVI GENLOCK ROCKTEC Telefonare
Disponibili a tock

• ACCESSORI VARI •

CAVO L. 10.000
Parallelo per stampare Centronics & A500/2000
CAVO L. 20.000
Parallelo per stampare Centronics & A1000
CAVO seriale per Modem L. 15.000
CAVO L. 15.000
per monitor o televisore SCART RGB standard
CAVO L. 25.000
Seriale speciale per trasferimento dati da 2 computer
CAVO L. 15.000
Centronics per DATASWITCH
CAVO L. 8.000
Prolunga Joystick/Mouse 1,5 mt universale
CAVO *Prolunga drive per Amiga* L. 30.000
CAVO *Prolunga modulatore TV* L. 23.00
CAVO L. 25.000
Prolunga Centronics MT2

HARD DISK

Synthesis 2000	HD Controller SCSI-2 Espandibile 8MBper A2000	L. 240.000
A2091 COMM.	HD Controller SCSI Espandibile 2 Mb per A2000	L. 270.000
ADSCSI 2000 ICD	HD Controller SCSI-2 per A2000	L. 170.000
HD8 GVP	HD Controller SCSI-2 Espandibile 8MB per A2000	L. 340.000
SYNTHESIS 500	HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con Quantum 43 MB per A500	L. 540.000
SYNTHESIS 500	HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con Quantum 85 MB	L. 670.000
SYNTHESIS 500	HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con Quantum 120 MB	L. 990.000
SYNTHESIS 500	HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con Quantum 240 MB	L. Chiedere
A590 COMM.	HD XTBUS Esterno da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500	L. 590.000
HD 500 + GVP	HD SCSI -2 Esterno con Quantum 52 MB ESP A 8MB per A500	L. 910.000
DOTTO	HD CONTR.IDE AT-BUS Interno per A500, A500 + E A2000	L. 149.000
LPS43-QUANTUM	Hard Disk SCSI 43MB 19ms	L. 360.000
LPS85-QUANTUM	Hard Disk SCSI 85MB Quantum	L. 490.000
LPS120-QUANTUM	Hard Disk 120 MB 3,5" 17ms	L. 680.000
LPS240-QUANTUM	Hard Disk SCSI 245MB 3,5" 11ms	L. 1.040.000
LPS425-QUANTUM	Hard Disk SCSI 425MB 3,5" 11ms	L. 1.640.000

SCHEDE ACCELERATRICI

BANG 2081	68020+68881 A 25MHZ Interna per A500, A500+ A2000	L. 290.000
BANG 2082	68020+68882 A 25 MHZ	L. 380.000
BIGBANG 25-1	68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP A 8MB INT. per A500,A500+ A2000	L. 790.000
SUPERBIGBAND 25	68030+68882 A25MHZ con CONTR.SCSI-2 ESP. A8MB per A2000	L. 890.000
1X4ZIPRAM	RAM A32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB	L. 100.000
OVER THE TOP	68040 con CONTR.HD SCSI-2 ESP. A 32MB RAM per A2000	L. 1.490.000
OTTRAM	RAM A 32bit per OVERTHE TOP ogni 4MB	L. 280.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX · VIA BUGATTI, 13 · RHO ♦ AMIGA ♦

ORA POTETE DIGITALIZZARE IMMAGINI DIRETTAMENTE DA OGNI VIDEOCAMERA O VIDEOREGISTRATORE

- Interfaccia interamente ridisegnata per una connessione con l'espansione dell'Amiga 500 o il connettore interno dell'Amiga 2000
- Ingresso standard fono e video 0,5-2,0 volts per acquisire il segnale dalla TV, videocamera o VTR
- Controllo della luminosità e del contrasto e porta passante per la versione A500
- Cattura del fotogramma in 1/50 di secondo, registrazione fino a 3 fotogrammi al secondo
- Singolo continuo update a 4, 8, o 16 livelli di grigio
- Play dei fotogrammi in avanti o indietro fino 15 fotogrammi al secondo
- Salva come Raw, IFF o sequence file
- Automaticamente si setta per il massimo numero di fotogrammi consentiti dalla memoria
- Display di 256 x 256 pixel, opzionale 320 x 256 se IFF. Editore di schermo con Copy, Cut, Brush, Paste e Undo. Effetti da menu come reverse pos/neg, compress, etc.
- Ulteriore controllo con Record, Play, Insert, Clear, Delete Frames
- Settaggio della posizione di inizio e fine del numero di fotogrammi salvati, numero di fotogrammi, loop, etc. Regolazione dell'intervallo con incrementi da 1 secondo ad 1 ora fra ciascun fotogramma. Ideale per riprendere fiori che sbocciano, il movimento della neve, effetti speciali, etc.
- Programma per eseguire inserimenti nei vostri dischi programma, anche hard disk
- Specificare la versione, se A500 o A2000.

OGGI ANCHE A COLORI

- L'unità Splitter si unisce al fianco del Digitizer con l'apposito guida
- Regolazione dei segnali Rosso, Verde e Blu con controllo della saturazione per una buona qualità di ciascuna immagine
- Lo splitter viene attivato via software e viene fornito con il programma Digitizer Colour Software
- Selezione del colore o del b/n. I files possono essere registrati come Raw a 4096 colori, 8 o 32 IFF, o 16 livelli di grigio IFF
- Include controllo di editing della paletta dei fotogrammi e calcolatore per il ritocco
- Input da videocamera, camcoder o VTR (in pausa)

VIDEO DIGITIZER II E RGB COLOUR SPLITTER PER SOLO £ 322.500

RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 172.000

THE BEST COMPUTER PRODUCTS • OVER THE TOP •

La più potente e completa scheda acceleratrice per AMIGA 2000, 500 e 500+ . Basato sulla nuovissima CPU Motorola 68040 che incorpora MMU, FPU e due cache separate da 4Kb per dati e istruzioni. Design asincrono che permette l'utilizzo del 68040 a 28 e a 33 MHz. Supporto delle funzioni COPY BACK e WRITE TROUGH. Un apposito processore gestisce fino a 32Mb di Ram a 32 bit facendo uso di moduli SIMM da 1Mb e 4Mb. Infine un controller Hard Disk SCSI-2 a 32 bit, completo di connettore esterno per collegare in cascata fino a 8 periferiche SCSI. Il controller gestisce Hard Disk sia fissi che removibili, e segue lo standard RDH. Un deviatore azionabile dall'esterno permette di selezionare in modo 68040 o 68000, per permettere la compatibilità con tutto il software esistente, un altro deviatore abilita o disabilita il controller HD. La OVER THE TOP non é quindi una semplice periferica, ma essa stessa un microcomputer a 32 bit che utilizza l'Amiga solamente come unità di input-output, trasformandola in Workstation a 32 bit con performance superiori a sistemi che costano decine di milioni. L'utilizzo della scheda é ovviamente indirizzato verso le applicazioni di Ray-Tracing, modellazione 3D, CAD, multitasking, ecc. La versione per Amiga 500, comprende un box metallico, finito nello stesso colore del computer.

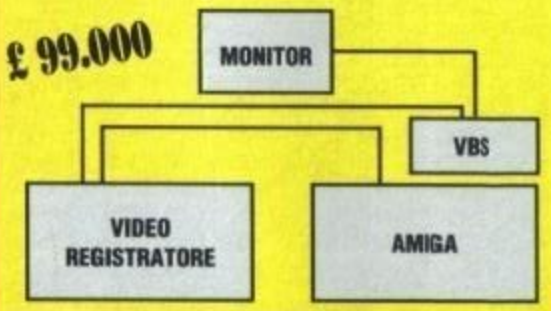
Caratteristiche tecniche:

- CPU 68040-28 MHz o 33MHz
- 22-29 MIPS Range di Performance
- Architettura Harward-Style
- Memoria 32 bit o Wait Stage da 4a 32 Mb
- Controller HD a 32 bit in standard SCSI-2
- Compatibile con i sistemi operativi1.3 - 2.0

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.
Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terrà conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

£ 99.000



PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC

KIKSTART 1.3 PER AMIGA 600		L. 99.000
ESPANSIONI AMIGA 600	1 Mb	L. 190.000
	2 Mb	L. 350.000
	4 Mb	L. 450.000

MAXIGEN GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000

Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280
PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942
OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

MACINTOSH	IVA esclusa
Macintosh Classic 2Mb-HD40	1.450.000
Macintosh Classic 4Mb-HD40	1.550.000
Macintosh Classic II 2Mb-HD40	1.620.000
Macintosh Classic II 4Mb-HD40	1.750.000
Macintosh Classic II4Mb-HD80	2.100.000
Macintosh LC 4Mb-IID40	1.700.000
Macintosh LC II 4Mb-IID40	2.180.000
Macintosh LC II 4Mb-IID80	2.530.000
Powerbook 145 4Mb-HD40	3.100.000
Powerbook 145 4Mb-HD80	3.470.000
Powerbook 170 4Mb-HD40	6.450.000
Powerbook 170 4Mb-HD80	6.850.000

PERIFERICHE	IVA esclusa
Disco esterno 3,5" da 1440K byte	350.000
Disco Rigido SCSI 80 SC (con Cavo Sistema e Terminatore)	1.600.000
Apple CD SC 150	690.000
Unità di lettura per CD-ROM con possibilità di gestione di CD nei formati HFS, ISO 9660, igh Sierra e audio. Cavi SCSI forniti a parte.	
OneScanner per Macintosh	1.750.000
Tastiera estesa Apple	250.000
Tastiera base Apple	150.000
Collegamento LocalTalk DB9	95.000
Collegamento LocalTalk Din 8	95.000
Cavo sistema SCSI (per il collegamento alla CPU)	95.000
Prolunga SCSI	95.000
Terminatore SCSI	55.000
Interfaccia MIDI Apple	95.000

Apple Personal Point

MATERIALI DI CONSUMO	IVA esclusa
Nastro per ImageWriter II	15.000
Nastro a colori per ImageWriter II	20.000
Toner per stampanti LaserWriter II	190.000
Toner per stampanti Personal LW	160.000
Cartuccia di inchiostro per StyleWriter	28.000

ESTRATTO DAL CATALOGO NEX INTERNATIONAL

IN QUESTE PAGINE TUTTI I PRODOTTI HARDWARE E SOFTWARE AI PREZZI MIGLIORI

STACCATELO E CONSERVATELO SARÀ UN PUNTO DI RIFERIMENTO

STAMPANTI	IVA esclusa
Stampante ImageWriter II	750.000
Alimentatore fogli singoli IW II	300.000
Scheda LocalTalk Image Writer II	250.000
Stampante Style Writer	650.000
Personal LaserWriter LS	1.450.000
Personal Laser Writer NTR	3.450.000
Personal Laser Writer NT	2.850.000
LaserWriter IIf	4.750.000
LaserWriter IIg	5.900.000
Supporto e cassetto A4	250.000
Upgrade Laser Writer II a LaserWriter IIf	2.500.000
Upgrade Laser Writer II a LaserWriter IIg	4.000.000

MONITOR	IVA esclusa
Monitor monocromatico 12"	325.000
Monitor monocromatico 15" vert.	1.300.000
Monitor RGB 12"	610.000
Monitor RGB 13"	1.250.000
Monitor Colori Macinosh 16"	2.200.000
Monitor RGB 21"	6.200.000

UPGRADE	IVA esclusa
Upgrade IIcx/ci a Quadra 700	4.500.000

ESPANSIONI DI MEMORIA	IVA esclusa
Espansione RAM da 4 Mbyte (4x1024 80ns)	700.000
Espansione RAM da 8Mbyte per Macintosh IIsi IIci(4x2048)	1.400.000

NEX COMPUTERS 1992
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

TUTTI I MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

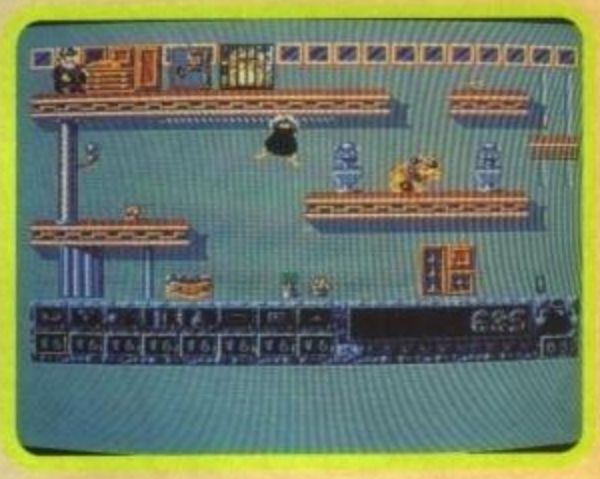
NEGOZIO AFFILIATO NEX
C.SO DURANTE 40 - FRATTA MAGGIORE - NAPOLI 081/8805444

http://www.oldgamesitalia.net/

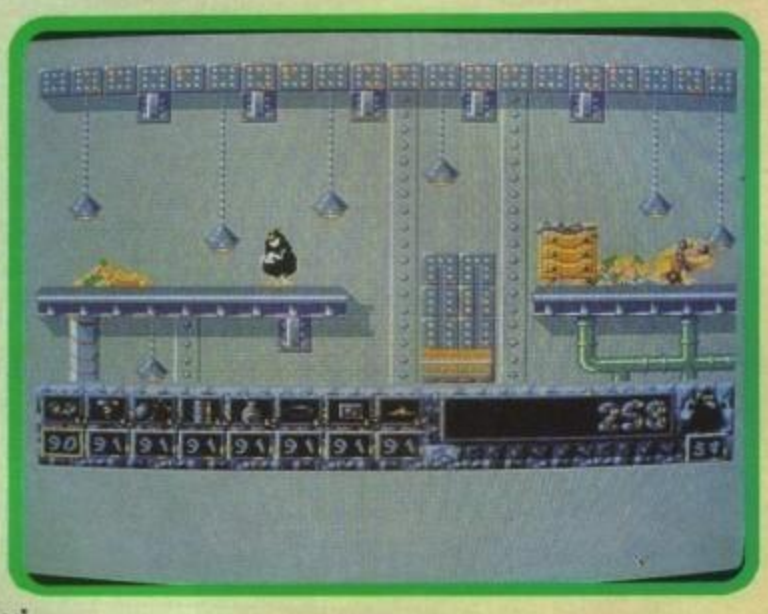
http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA per Amiga L.49.900

CATTIVIK



BRIVIDO... TERRORE... RACCAPRICCIO... L'eroe del male, colui che ruba ai ricchi per poi tenersi tutto (pare, comunque, che non disdegni nemmeno i poveri), è ritornato più cupo che mai, per un'altra delle sue losche imprese: ripulire il vicinato!



E' sera. Mentre lungo le strade gli impiegati tornano a casa al termine del loro lavoro sotto le strade qualcuno si accinge ad iniziare il suo: CATTIVIK (e voi con lui). Difatti, visto che in questo gioco impersonerete la "Pera Nera" (che Silver mi perdoni (vedi Cattivik nr.35 1992))(Silver che è stato presente alla presentazione stampa e che ho conosciuto con grande piacere, ndMax), il vostro compito sarà, dopo aver messo fuori uso gli inquilini della casa, svaligiarla dei suoi tesori. In realtà il compito che vi aspetta è quello di far schiattare i personaggi che abitano la dimora, facendo uso di alcuni piccoli gadgets di cui egli è munito. Questi simpatici gadgets variano dalla classica buccia di banana, alla più sofisticata bomba a scoppio con timer, a un topo inseguitore, si prosegue con la classica colla daquinontistacchipiù (è la marca!) per passare poi al più originale buco senza fondo(quello dei fumetti intendiamoci...)(oppure quello delle mie tasche, ndMax)... Il problema è che ogni aggeggio si può utilizzare solo un determinato numero di volte, e bisognerà quindi sapere alternare opportunamente i vari metodi d'eliminazione.

La schermata iniziale presenta un menu da cui potete scegliere se giocare con la musica o optare per gli effetti sonori, oppure guardare i "Cattivhit" o ancora i credits. Il gioco è in stile platform il che implica che dovrete salire su degli ascensori o/e montacarichi o pertiche per arrivare ad una certa piattaforma per poi applicare un congegno che terrorizzi il personaggio, quest'ultimo dopo due spaghetti (non da mangiare) lascierà al suo posto una caramella o un diamante che, se raccolti, andranno a incrementare il vostro punteggio. Quando anche l'ultimo inquilino della casa viene debellato, riceverete in dono il malloppo della casa che consiste in più oggetti (bauli, corone, collane e perfino la Gioconda!), prima di procedere all'appartamento successivo.

Inoltre Cattivik potrà servirsi di altri mezzi di locomozione oltre alla sua consueta camminata felpata, come pattini, molle, paracadute con tanto di emblema oppure servirsi di interruttori che attiveranno congegni strani che azioneranno, lampadari a molla e lanciafiamme, o apriranno gabbie di scorpioni e dinosauri (questi ultimi letali per qualsiasi personaggio). Da considerare che gli altri personaggi sono dotati di un sistema di intelligenza artificiale, che permette loro di vedere le trappole (leggi le evitano) oppure una volta provate sulla propria pelle capiscono che v'è il pericolo e cambiano strada (un po' come quando vedete una bionda.. vero Joe?). Il gioco ha 100 livelli, suddivisi in 10 per ogni casa, e ogni abitazione ha il suo stile grafico. Ogniqualvolta riuscirete a svaligiare una casa accederete ad un sottogioco di intermezzo che vi permetterà di recuperare alcuni gadgets: il tutto tirando delle uova a dei topolini (che si fanno sberleffe di voi) che sbucano da dei tombini della fogna. Ricordatevi questa sera quando andate a dormire controllate di aver chiuso tutte le porte e le finestre perché... CATTIVIK NON PERDONA!!!

Alessandro Montoli

Amiga

Il gioco così com'è non presenta grandi novità strutturali, anche se ci sono parecchie animazioni che vi faranno perlomeno sorridere, e lo stile grafico è adeguatamente fumettoso, nonostante i soli otto colori su schermo. Buona nel complesso la giocabilità, visto che il joy risponde a pieni meriti ad ogni vostro comando, anche se il livello di difficoltà sembra essere decisamente tarato verso l'alto e le rilevazioni di collisione non esemplari.Essendo poi io un grande fan di Cattivik non posso non ammettere che il gioco riprende tutta la comicità e lo spirito del fumetto. In definitiva un discreto platform per tutti, un must per i fans.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

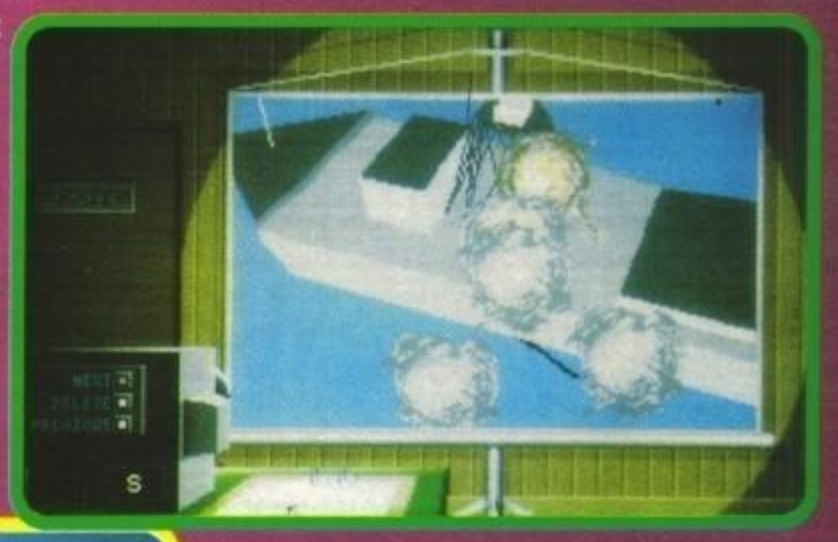
REACH FOR THE SKIES

La famosissima battaglia d'Inghilterra nella quale venne virtualmente deciso il destino di una nazione e forse dell'intera Europa è senza dubbio una delle più simulate per quanto riguarda il panorama videogiochistico mondiale: ricordandone uno tra tutti, basterà citare il famosissimo The Battle of Britain della Lucasfilm. Riuscirà la Virgin a lasciare la sua impronta in questa fascia di prodotti?

In Reach for the Skies, l'ultimo simulatore di volo ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale (più precisamente nel periodo della Battaglia d'Inghilterra) targato Virgin avrete la possibilità di scegliere se parteggiare per i "buoni" o per i "cattivi", ovvero per la britannica R.A.F. (Royal Air Force) o per la teutonica Luftwaffe.

Ovviamente, quest'opzione è qualcosa di più di un semplice fronzolo: a seconda del lato scelto vengono offerte diverse missioni (ed è abbastanza ovvio) e diversi velivoli. La R.A.F. vi metterà a disposizione solo caccia Hurricane e Spitfire, mentre la Luftwaffe vi rifilerà il BF-109 e il BF-110 (due caccia), il famosissimo Stuka (meglio noto come JU87) e tre bombardieri pesanti, il JU88, il DO17 e l'HE111. In questi tre velivoli l'impegno sarà totalmente diverso: il giocatore infatti non avrà il ruolo di pilota, ma di semplice mitragliere di coda (questo genere di variazioni l'abbiamo già visto, e realizzato senz'altro meglio, in B17 Flying Fortress). Se poi qualcuno non avesse desiderio alcuno di rischiare le penne tra le nubi, gli sarà possibile scegliere il ruolo di stratega, in questo caso conteranno esclusivamente gli ordini impartiti e il "morale" dell'esercito, che viene influenzato da vittorie e sconfitte in maniera rispettivamente positiva e negativa e determina il risultato degli scontri.

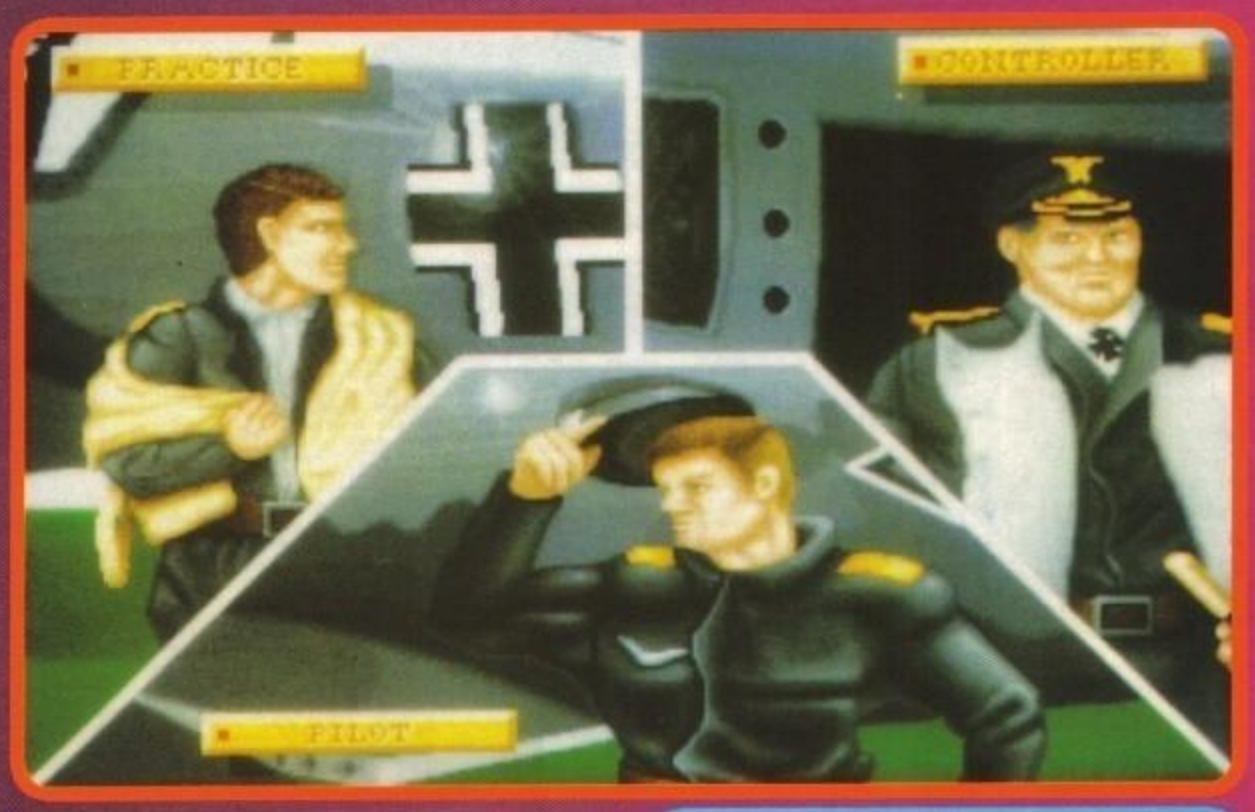
Il corpo vero e proprio del gioco è costituito da un classicissimo simulatore di volo: sia che si scelga la RAF sia che si scelga la Luftwaffe il giocatore si troverà dietro un pannello di controllo discretamente dettagliato che riprende in maniera abbastanza fedele gli originali. Collegato a questo simpatico pannello di controllo c'è un altrettanto simpatico aereo (uno Spitfire, un Hurricane, un BF-109 o un BF-110) che si controlla nel più classico dei metodi. A differenza dei simulatori di volo più tecnici, in Reach for the Skies non ci sono problemi di flap e balle varie: tutto quello che si deve fare è puntare il proprio velivolo verso una direzione e tenerlo più o meno dritto, senza tante complicazioni. Proprio per questo è stata inserita un opzione di compressione del tempo per poter superare grandi distanze in breve tempo senza annoiarsi troppo (a quel tempo gli aerei non erano esattamente supersonici) e, per sicurezza, l'opzione per il pilota automatico.



Lo scontro con gli avversari viene deciso senza missili e radar (non esistevano ancora), quindi è tutta una faccenda di mirare bene e sparare in anticipo (i proiettili non si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



teletrasportano sull'obbiettivo, dovete anche contare che passa un po' di tempo tra il premere il grilletto e l'arrivo del piombo sull'avversario). Le missioni di bombardamento invece sono un mix tra duelli aerei e picchiate vertiginose (con tanto di sibilo caratteristico dello Stuka), e comunque non rappresentano una grandissima variazione rispetto al solito. A giudicare da tutto il tempo che ci hanno inpiegato a finire il gioco (le prime foto di Reach For The Skies sono state diffuse dalla Mirrorsoft...), non si può dire che questa Rowan Software abbiano colto nel segno, peccato...

PC

Tralasciando il fascino che potrebbe avere il discorso "storico" sugli appassionati del genere (cosa che io non sono), Reach for the Skies è un programma fondamentalmente debole e poco accattivante. L'aspetto grafico generale è poco curato e abbastanza anonimo (ricorda molto Heroes of the 35th), il 3D è fluido (se avete un buon PC) ma non da alcuna illusione di velocità e risulta quindi abbastanza noioso, come ultimo "contro" abbiamo infine un "fattore divertimento" abbastanza basso: i simulatori di volo sono tanti (per PC, poi...) che cosa avrà mai di tanto speciale? Assolutamente niente, ecco il problema. Tecnicamente è discretamente valido, storicamente magari è esatto (non abbiamo controllato), ma alla fin fine, come abbiamo già fatto notare, è abbastanza anonimo. Consigliato solo ai fan del periodo storico e ai collezionisti di simulatori di volo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 80%

BURGHY O McDONALD?

State tranquilli, non sono qui per parlarvi delle abitudini culinarie degli italiani, ma il titolo che trovate qui sopra serve a introdurre un nuovo platform della Virgin: McDonald's Land...

Doveva capitare prima o poi, dopo i primi esperimenti di "sponsorizzazione videoludica" (vedi Pushover con i Quavers, Zool con i Chupa Chups, Spot con la Seven up e tutti gli altri), anche la Virgin riproponesse questa nuova "impresa pubblicitaria". Lo scopo del gioco è recuperare la "magic bag" (letteralmente borsa magica) di un certo Ronald McDonald; il ladro della sopracitata è un tale Hamburglar (forse direttore di Burghy?) che, come in tutti i giochi che si rispettino, è aiutato da centinaia di esseri più o meno grossi.

Come si capisce dal titolo (sia dell'articolo che del gioco) questo McDonald's Land è sponsorizzato dalla catena di fast-food McDonald; da quanto ho potuto vedere dal demo MDL si presenta come il classico platform game a scorrimento orizzontale, i livelli presenti sono trenta, divisi a loro volta in sette mondi diversi.

Voi potrete controllare due tipici rapper (o almeno sembrano) americani e dovrete saltare, correre bla bla bla...

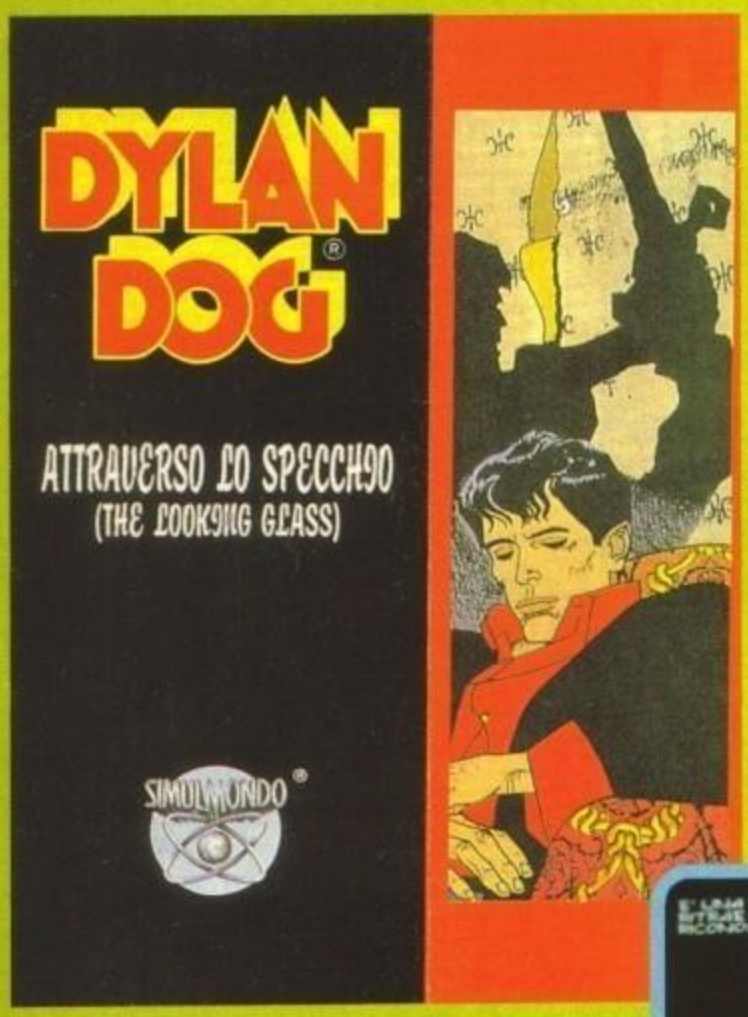
A prescindere dal fatto che vado matto per gli hamburger (e in generale per i cibi che si trovano nei Fast Food) questo McDonald's Land non mi ha impressionato per niente: avete presente i primi platform per Amiga? Ecco una cosa simile.

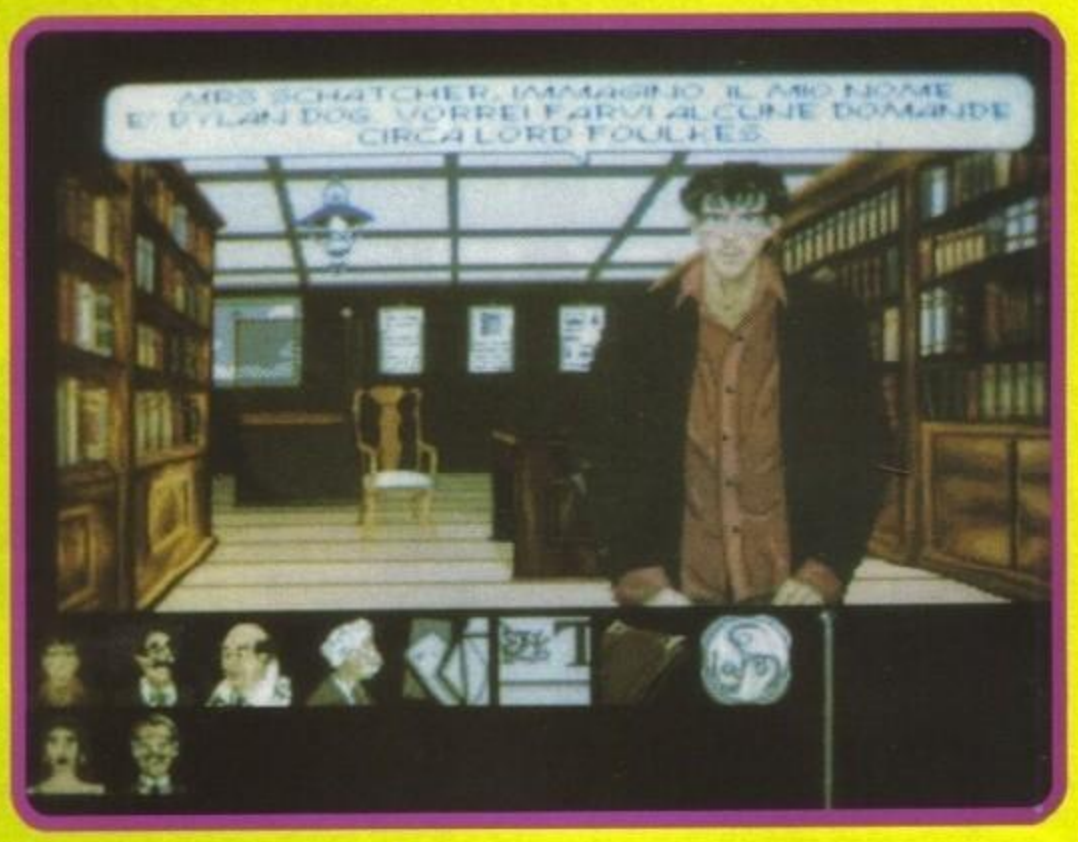
Naturalmente potrei sbagliarmi però non confiderei molto in questo titolo (anche perché è stato sviluppato in collaborazione con uno psicologo infantile... il che è tutto dire).

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





"La Morte schifosa,
la Morte lasciva
la Morte! La Morte!
La Morte che arriva!"

Non male come introduzione, vero? No, non è che io sia diventato improvvisamente un becchino menagramo o giù di lì. Si tratta semplicemente di un pezzo tratto pari pari da Dylan Dog (numero e pagina non li so di sicuro, ma forse voi lo sapete meglio di me...), tenebroso quanto basta per farvi capire quale umore tetro si annidi tra queste due pagine. La poesiola dell'introduzione, infatti, trova degno complemento nelle successive cinque righette che ora riportiamo:
"La Morte, la Morte,
dolcissima e amara,
la Morte che avanza nella notte chiara;
la Morte che danza col volto di un vecchio,
la Morte ti ha preso attraverso lo specchio."
Bene, contenti ora che vi ho tirato giù il morale come si deve? Come, siete un po' intimoriti? Ma no, suvvia, non intendevo, cercate di capirmi... vabbeh, so come farmi perdonare: parlandovi del nuovo gioco ispirato al vostro personaggio di fumetti preferito! Già, e i più sfegatati seguaci di Dylan avranno già individuato numero e titolo dai versetti di sopra! Titolo: "Attraverso lo specchio" (The Looking Glass), numero 10. Siete tutti più allegri adesso? Come? Come sarebbe a dire che non vi basta? Volete sapere qualcosa di più? Accidenti, che esigenti i ragazzi d'oggi... e va bene! Avete vinto!
La trama è classica: un vecchietto pieno di soldi fino a scoppiare un bel giorno viene trovato morto dalla figliola sua (una gran bella figliola, ehm) nella sua villa e in circostanze del tutto misteriose. La figliola a chi si rivolge, dunque? Ma a Dylan Dog, ovviamente!
Sistemato questo dettaglio, non mi resta che anticiparvi un attimino qualcosa per farvi capire cosa c'entri lo specchio. Semplice: nell'introduzione si vede il vecchietto che viene aggredito da una creatura dell'oltretomba uscita dallo specchio del salotto. L'horror è garantito, quindi, del resto troverete ben presto richiami a Ctulhu e altre cosette.
A tenere alto l'humour, invece, ci pensano il modo di parlare (e di fare) tutto particolare di Didì (Dylan Dog, ovviamente) e, soprattutto, del suo assistente/ segretario/ factotum/ amico/ eccetera Groucho, un tipetto tutto da ridire e da deridere. Non a caso, infatti, i personaggi del gioco, al pari di quelli del fumetto, vi consiglieranno di sbatterlo fuori a pedate nel posteriore per sua manifesta incapacità.
Ma ancora non vi ho detto cosa fare! Semplice: ci troviamo alle prese con un'adventure giallo; dovrete quindi esaminare, parlare, spostarvi, cercare tracce e indizi, il tutto con il prezioso ausilio del mouse.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Certo, il gioco non sarà tutto così! Giusto per variare un po' avrete l'occasione di cimentarvi in una furibonda lotta a colpi di pistola all'interno del cimitero. Il tutto in soggettiva tridimensionale (adesso però non cominciate a dire: "Ah, c'e anche la grafica vettoriale", per favore! Sapete di cosa sto parlando!).
Anche il sistema di controllo via mouse nelle fasi ordinarie di gioco è comunque alquanto originale. In pratica cliccando con il tasto sinistro su qualche dettaglio sullo schermo si ottiene la classica descrizione più o meno esauriente del dettaglio (e fin qui niente di strano). Invece a seconda del numero di volte che si clicca sul destro si può scegliere l'oggetto primario e secondario (per usare un oggetto sull'altro), il personaggio primario e secondario (per dialogare, posto che sia possibile) o una combinazione delle due... Suona un po' strano e infatti bisogna farci un pochino la mano. In particolare per usare un oggetto (uno solo, s'intende), bisogna selezionarlo per forza come secondario (quindi premere due volte di fila il tasto destro del mouse e poi accettare il tutto con la pressione del tasto sinistro). Gli spostamenti, invece, (se così si possono chiamare), avvengono cliccando col destro sulle microscopiche indicazioni di strade in basso a destra. Niente girovagare, dunque, solo locazioni fisse che vengono comunicate unicamente di volta in volta qualora si scopra un indirizzo o una traccia nuova.
Una cosa un po' fastidiosa è sicuramente il tempo. Mi spiego meglio: dopo circa due o tre minuti che siete in una scena senza compiere niente di conclusivo (e quando dico così voglio dire che potete anche esaminare oggetti inutili ripetutamente, che tanto il computer se ne infischia) lo sceneggiatore Sergio Stano in persona (computerizzata) talvolta decide che il ritmo è troppo blando e vi sbatte indietro di qualche vignetta affinché "interpretiate" una vicenda più tesa ed emozionante. Dura la vita degli imitatori di Dylan Dog!

G.B.

Amiga

Dopo il gioco arcade (che vi ricordo essere disponibile in tutte le edicole) la Simulmondo è finalmente passata anche all'annunciata avventura interattiva. E qui bisogna dire subito che i realizzatori del gioco se la sono cavata piuttosto bene a riproporre l'atmosfera del fumetto, pur non facendo sfoggio di grafica fantasmagorica e sonoro entusiasmante (in effetti in genere è così: su computer la grafica da fumetto non è quasi mai esaltante quanto certa grafica digitalizzata o ultraelaborata. L'importante, in questi casi, è quindi catturare come si deve il modello originale). Poco o niente da dire sulla tecnica in sé e per sé (magari qualche piccola lamentela sulle animazioni scattose ci può stare, ma non è che importi molto), qualche parola in più sull'effettiva interattività del gioco. In effetti il programma è tratto, e si vede, da un fumetto, e ogni tentativo di andare contro la trama giusta non fa che chiamare in causa un ritorno all'ultima sequenza di azioni corrette (per l'occasione abilmente camuffata con l'intervento di Sergio Stano in persona che vi informa del fatto che la storia sta prendendo la piega sbagliata e vi riporta indietro di qualche vignetta). Certo, l'humour tutto particolare del personaggio è presente fino in fondo e la cosa non può che far piacere agli appassionati, ma l'eccessiva rigidità e linearità appena menzionata non fa altro che mettere a dura prova la vostra pazienza. Per i fan più sfegatati sicuramente una manna dal cielo, ma per gli avventurieri più esperti risulterà con ogni probabilità piuttosto limitato.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': 😐
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 86%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3300035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

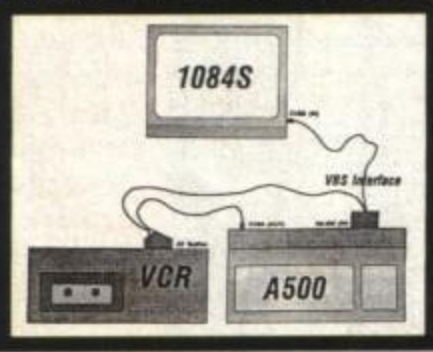
Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

VIDEO BACKUP L. 88.000

VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!
VERSIONE INTEGRALE 35 PAGINE DISPONIBILE



NOVITA' !

KICKSTART 1.3 L. 79.000

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600 L. 89.000

Nuova scheda per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 2.0 AUTOMATICO L. 89.000

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

SPECIALE GENLOCK

PAL GENLOCK 3.0 L. 279.000

Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz. 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K PER A500 E A500 PLUS	L.	59.000
512 K + CLOCK PER A500	L.	69.000
1,5 MB + CLOCK PER A500	L.	179.000
2 MB + CLOCK PER A500	L.	279.000
1 MB PER A500 PLUS	L.	119.000
2 MB ESTERNA PER A1000	L.	390.000
2 MB ESPANDIBILE A 8 PER A2000	L.	350.000
ESPANSIONI ESTERNE SUPRA 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000

Trackball L. 99.000

Trackball senza fili per tutti gli Amiga.

220 - PROTECTOR L. 59.000

Multopresa a 8 spine, consigliata da tutte le principali case di computer, previene guasti accidentali, sbalzi di corrente, ecc. La multipresa è dotata di interruttore luminoso e protect switch. Indispensabile!

SUPER TELEVIDEO L. 149.000

Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

AMIGA MOUSE SELECTOR L. 29.000

Permette di collegare mouse e joystick contemporaneamente e selezionare quello che si vuole usare, senza staccare ogni volta il mouse.

MODEM "SMART SPEED"

SMART SPEED 2400 L. 149.000

Esterno RS232 300-1200-2400

SMART SPEED 2400 V23 L. 199.000

Esterno RS232 300-1200-2400 + Videotel

SMART SPEED 2400 PLUS L. 249.000

Esterno RS232 300-1200-2400 con MNP5 e V42bis

SMART SPEED FAXMODEM L. 279.000

Esterno RS232 300-1200-2400 con software per fax e telecomunicazione

SMART SPEED FAXMODEM V32BIS L. 349.000

Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400 Baud con correzione di errore MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud se collegato ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600 Baud

SMART SPEED FAXMODEM PLUS L. 749.000

Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400-4800-9600-12000-14400 Baud con correzione di errore MNP e V42 compressione dati MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud se collegato ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600-12000-14400 Baud

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

COMMODORE AMIGA 600

- Il nuovo computer
- 1 Mb RAM
- Garanzia Commodore Italia
- Omaggio "Superjoystick"

LIRE 530.000 IVA COMPRESA

SUPEROFFERTA

Stessa configurazione con espansione a 2 Mb di memoria

LIRE 630.000 IVA COMPRESA

Disponibile anche versioni:

con Hard Disk interno da 40 Mb, 1 Mb RAM — LIRE 890.000 IVA COMPRESA

NOVITÀ

con Hard Disk interno da 40 Mb, 2 Mb RAM — LIRE 990.000 IVA COMPRESA

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA

Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.

NOVITÀ

LIRE 149.000 IVA COMPRESA

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

Scheda interna per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il vecchio 1.3 rendendo compatibile così quasi tutto il software del vecchio A500. ISTRUZIONI IN ITALIANO.UTILISSIMO!

LIRE 89.000 IVA COMPRESA

DISCHETTI TOP - QUALITY "BULK"

DELLE MIGLIORI MARCHE COME:
SONY - PANASONIC - KAO - POLAROID

50 pezzi	L. 900 cad.
100 pezzi	L. 800 cad.
200 pezzi	L. 700 cad.

Fantastica Novità!!! De Luxe Paint 4.1

Nuovo programma grafico pittorico tutto in italiano **con Mouse Omaggio !**

LIRE 169.000 IVA COMPRESA

OFFERTA DEL MESE

STAMPANTE COMMODORE M - 1270

Silenziosissima stampante a getto d'inchiostro attacco parallelo per Amiga e per qualsiasi PC

LIRE 248.000 IVA COMPRESA

AMIGA SUPER - SCANNER

Nuovo scanner TOP QUALITY 400 DPI completo di interfaccia e software di gestione. Semplicissimo da usare. IN POCHI SECONDI TRASFERISCE DA CARTA A VIDEO. IL SOFTWARE TI PERMETTE DI MANIPOLARE LE IMMAGINI.

LIRE 269.000 IVA COMPRESA

MOUSE PAD

Nuovo tappetino antistatico per il mouse, utilissimo!

LIRE 10.000 IVA COMPRESA

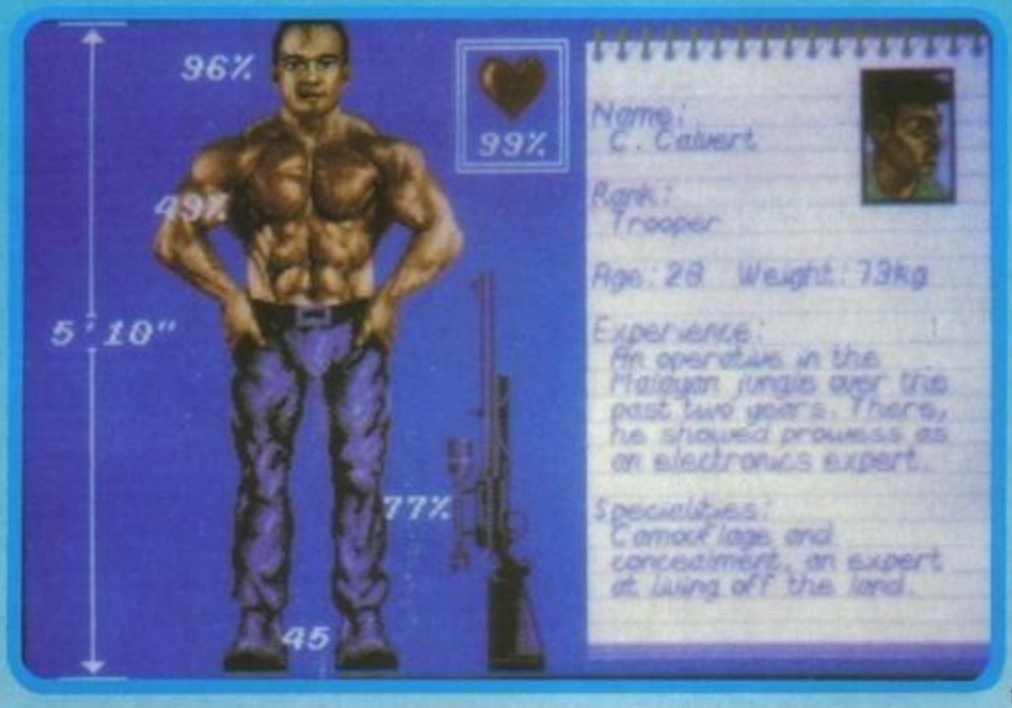
Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS per Amiga L. 59.900

C'è un bel mitra che spara laggiù nella savana, e spara, spara, spara... Clik! Clik! Clik! Che succede? Colpi finiti, ahimè!

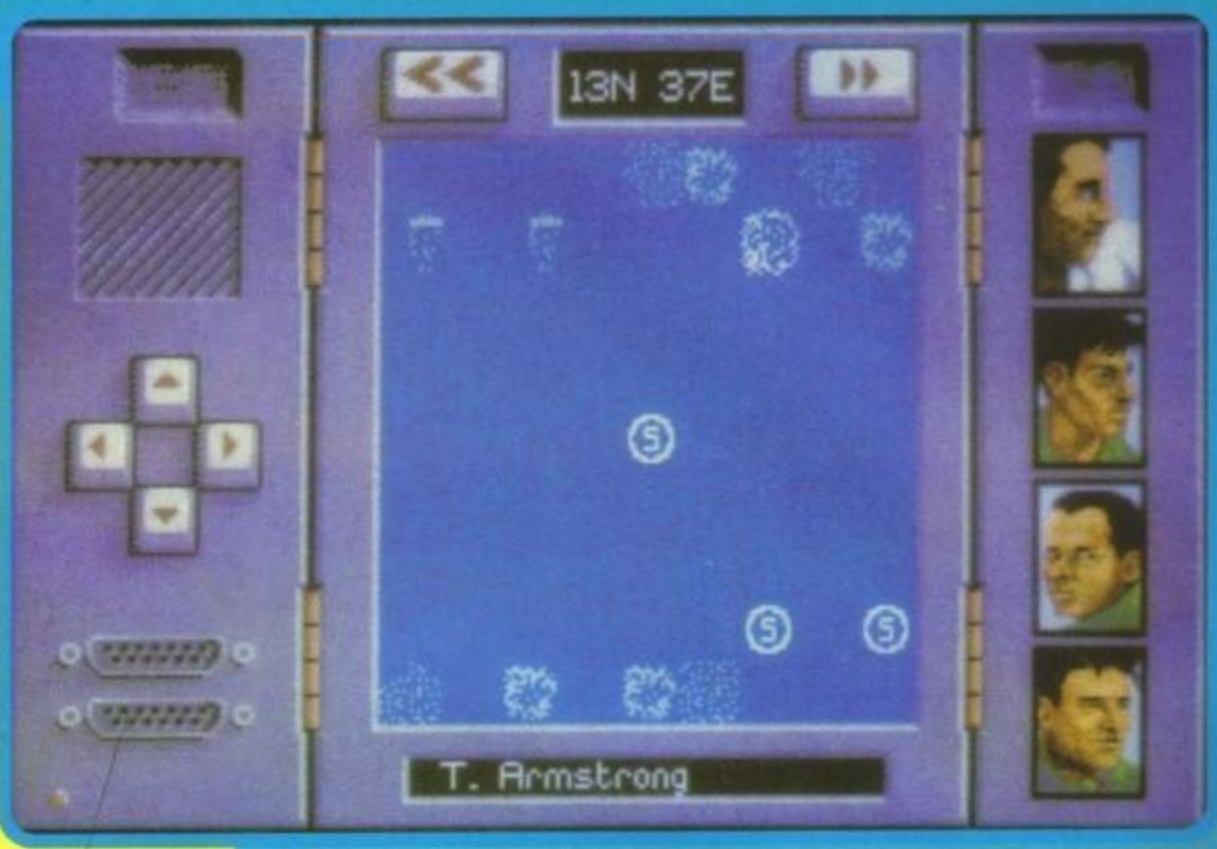


Avete capito giusto: stiamo per recensire un gioco in cui c'è molto da sparare, un gioco ultra-super-militare dove potrete creare autentiche fontane di sangue e ricamare a piombo qualunque oggetto di passaggio e... basta così, ho reso l'idea. Vi basti sapere che Sabre Team è un simulatore tattico di azioni militari di commando, in cui comandate direttamente un plotone di quattro soldati in tante missioni contro i soliti cattivi: i musi gialli del 'Nam. Ci sono due sezioni fondamentali: quella preparatoria e quella di azione. La prima serve per decidere quali brutti ceffi vorreste nel vostro squadrone, e per decidere il modo più sadico per sovraccaricarli di fucilazzi e ferraglia varia. Dovete infatti scegliere quattro tizi fra otto, esaminandole avidamente le caratteristiche: forza, intelligenza, velocità, mira e abilità alternative. La sezione armamento prevede un bel po' di gingilli, che vanno dalla spelacchiata mitraglietta (che il vostro nipotino non vorrebbe neanche regalata) al potente ammazzatutto calibro 7.62 con doppio turbo e mirino lanciamissili. Ma se volete qualcosa di raffinato, c'è una carabina da sicario che nelle mani giuste è l'ideale per fare puré di nemici. Non mancano aggeggini come granate a gas, giubbotti antiproiettili, valigette mediche e altro; ciò che conta è che non sono in quantità illimitata, anche se non dovete pagarli come avviene spesso in altri giochi del genere. Una volta scelto l'armamento si entra in missione: i membri del commando saranno paracadutati in locazioni a vostra scelta, e la visuale del gioco diventerà un 3D isometrico a scorrimento multidirezionale. Il controllo di gioco è tutto a mouse e icone: con esso muovete i personaggi e gli fate compiere tutte le numerose azioni previste dal gioco, come prendere e lasciare oggetti, sparare (con diverse modalità), lanciare granate, ecc. Tutte queste icone giacciono nella parte inferiore dello schermo, e potrebbero sembrare un po' oscure: no problemo, basta piazzarci sopra il cursore e si animeranno mostrando più chiaramente a che cosa servono. A fianco di esse troveremo una bella bussola, che, miracolo!, vi consentirà di muovervi premendo sulle varie direzioni; essendo una vera tuttofare, col suo ago vi indicherà anche la direzione del piano visivo. Naturalmente conoscerete benissimo il vostro obiettivo di missione: in caso di amnesia potrete ugualmente tentare la fortuna con un mega attacco incondizionato, sparando prima e facendo domande dopo; peccato che i cadaveri siano poco loquaci. Ah, dimenticavo: le armi sono gran cosa in mezzo a una giungla pullulante di vietcong, ma i mitra fanno

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga



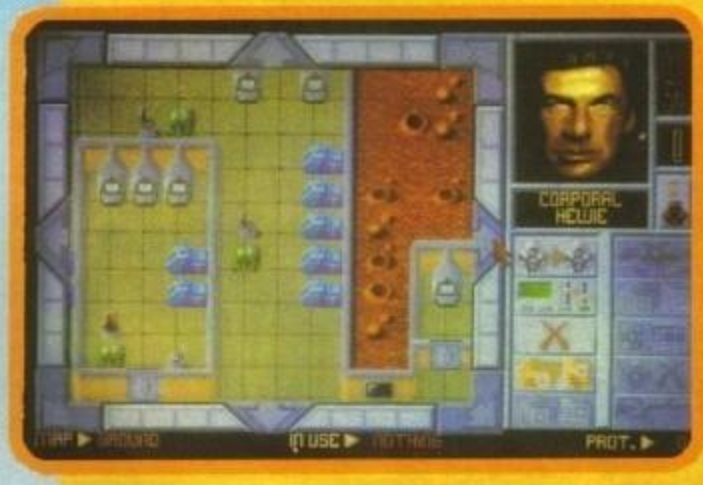
Per dare una corretta valutazione di questo gioco occorre considerarne due aspetti diversi: quello schiettamente tattico e quello arcade, essendo Sabre Team una miscela dei generi. L'aspetto tattico merita senz'altro un elogio, grazie all'ottima resa di paesaggio e azioni, oltre al vasto assortimento di armi, dettagli e situazioni interessanti. Dal punto di vista arcade occorre notare che l'azione è troppo spezzata dalle pause inutili che sono inserite a ogni passo dei soldati, e dalla (a volte) eterna sequenza che mostra i movimenti dei nemici: avrebbe dovuto esserci un comando per saltarla. Questo è più o meno tutto, ma è meglio puntualizzare che, nonostante l'approccio ibrido strategico/arcade, questo gioco non va decisamente bene per chi vuole solo l'azione: potrebbe piacere agli strategisti seri, ma è destinato soprattutto a chi vuole un gioco strategico "leggero" senza perdere ore fra comandi e turni.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	84%
INNOVAZIONE:	

un sacco di baccano: il programma sa perfettamente quanto, e farà rizzare le antenne ai nemici nel raggio uditivo dell'arma che ha appena sparato.
Tutte le azioni di gioco sono valutate in base a un sistema di punti movimento che appaiono anche su video, per cui potrete regolarvi sul da farsi: azioni "costose" come muoversi in gran segreto vi porteranno meno lontano di una bella corsa, magari tenendo ben giù il grilletto. Dal momento che questo gioco è un vero simulatore con tutti i suoi bravi parametri, un uso intelligente di armi e uomini vi risparmierà un umiliante servizio funebre.

W.B.

Laser Squad



Ricordate la versione Amiga uscita qualche annetto fa? Bene, sempre la Krisalis ha ormai ultimato una conversione PC abilmente riveduta e corretta (in modo da sfruttare pienamente le nuove evidenti potenzialità hardware). Ma ripassiamo brevemente il gioco: una gruppozzo di soldati del pseudo-futuro è ai vostri comandi, e sarà incaricato di portare a termine alcune missioni difficili e pericolose contro forze nemiche di varia fatta in diverse locazioni. Il gioco prevede cinque distinte missioni, a cui possono essere assegnati diversi livelli di difficoltà; si svolge su una mappa con visuale dall'alto e appartiene alla schiera dei giochi strategici. Il vostro gruppo comprende otto soldati, ognuno con i propri parametri, e a voi spettano tutte le decisioni: all'inizio dovete passare attraverso la sezione di armamento, e decidere armi, munizioni e armature per i vostri eroi, quindi sarete propulsi nel bel mezzo della missione, dove dislocherete le vostre truppe. Dopo ciò il gioco inizia: segue lo stile classico dei turni e dei punti azione, per cui dovrete muovere e far combattere i vostri in relazione alla loro capacità di manovra. Dopo ogni vostro turno muovono i nemici (si vedono i soldati, ma non, giustamente, i loro spostamenti), e in qualunque momento può presentarsi l'occasione per azioni speciali, tipo il fuoco di opportunità, decise dalla situazione tattica. Laser Squad si presenta molto bene: la grafica MCGA è ottima, e prevede, fra l'altro, uno scorrimento fine quasi perfetto e le foto quasi digitalizzate dei personaggi, di cui un paio ricordano Jack Nicholson e Richard Gere. Il gioco è giocabile e tutto basato su icone; come se non bastasse, i pochi testi sono disponibili in cinque lingue (anche se a volte il programma si confonde). Due unici peccati: ci sono solo cinque missioni, e "partono" quasi otto mega sull'indispensabile ardisco. Molto consigliato il mouse.
W.B.

GLOBALE 87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATALE 1992:

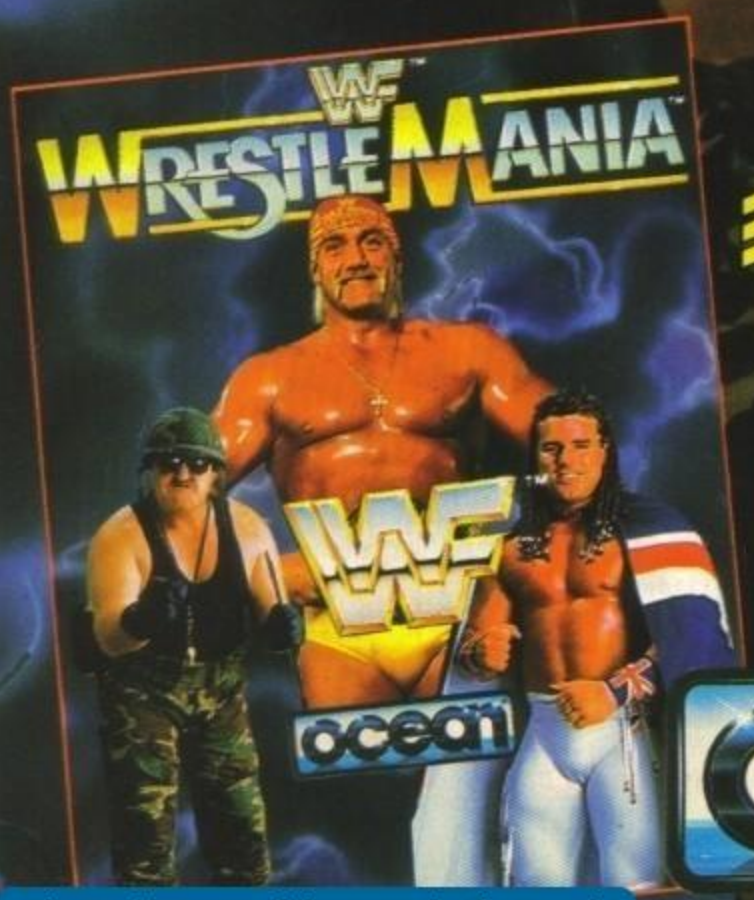
DOPO IL GRANDE SUCCESSO DEL 1991, LA 'WORLD WRESTLING FEDERATION' RITORNA CON UN NUOVO APPASSIONANTE GIOCO!!!

E, QUESTA VOLTA, I TUOI CAMPIONI PREFERITI SI SONO DATI APPUNTAMENTO PER IL GRAN FINALE IN MADISON SQUARE GARDENS A NEW YORK!

C64 · AMIGA · PC

WWF™ WRESTLEMANIA™

LEADER
DISTRIBUZIONE



HULKSTER RULES

Sgt. Slaughter

BRITISH BULLDOG

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORM per Amiga L. 49.900

TRODDLERS

All'interno di un castello fuori dalla spazio e dal tempo un anziano stregone di nome Divinius, e due suoi fedeli apprendisti: Hokus e Pokus. Divinius, scocciato continuamente dai disastri dei due mocciosi, gli ordinò per punizione di spolverare l'immenso magazzino invitandoli a non toccare niente di quanto vi trovassero...

Come ben si sa la curiosità troddleriana (neologismo) è forte, specialmente quando si può stare comodamente sdraiati a dormire, mentre altre persone svolgono il proprio lavoro (un po' come succede nei film di Fantozzi... e in redazione!)(Senta Montolini, faccia meno lo spiritosone, ndMax).Difatti durante la faticosa opera di pulizia i nostri due eroi, ormai sfiniti,trovano una scatola (modello detersivo) che potrebbe risolvere tutti i loro problemi, potendo creare dei simpatici Troddlers che svolgano il lavoro al loro posto. Così, presi dalla foga, versano senza pensarci due volte la polverina nel secchio d'acqua e dopo qualche istante di attesa e alcuni rumori (rrrumble, rumble.. sono un po' esaurito) e un esplosione (ka-blong!)... tah-dah... come per magia escono fuori i piccoli esseri: i Troddlers. Il problema a questo punto è che non ne escono due o tre, ma un esercito intero che riempie in poco tempo l'intero magazzino, sommergendo completamente i due sventurati. A complicare il tutto v'è anche il teletrasporto, in quanto tutti i Troddlers, trovata quella via di uscita, si precipitano verso essa, scomparendo in poco tempo all'interno delle varie stanze. Quando i due eroi, tramortiti, si risvegliano, si accorgono immediatamente del guaio che hanno combinato, prevedendo le ire di Divinius. Bisogna recuperarli, e farlo in fretta!! problemi però non sono finiti, in quanto alcuni di essi si sono trasformati, a causa del teletrasporto, in piccoli diavoletti (o meglio Zombi) che al contatto con i buoni li uccidono.

Il gioco, che a prima vista si presenta sulla falsariga di Lemmings, è in realtà ben diverso, presentando di simile al titolo della Psygnosis solo la grandezza degli sprite protagonisti. Lo scopo è infatti quello di far arrivare al teletrasporto quanti più Troddlers possibile, costruendo per loro una strada composta da blocchi di granito sui quale potranno camminare sia in orizzontale che in verticale o con il capo all'ingiù senza troppo problemi. Naturalmente questi blocchi possono essere sia messi che levati a seconda delle esigenze. Fattori ostili che cercheranno di impedire che i Troddlers raggiungano il teletrasporto saranno, oltre agli zombi, laser o uccelli che sgretoleranno i macigni. Comunque all'inizio di ogni livello il giocatore verrà informato su cosa deve fare, se salvarne un determinato numero oppure raccogliere dei bonus e via dicendo. Il gioco prevede anche la possibilità di giocare in due, come team mode oppure in piena ostilità, tutto questo per un totale di 160 schermi. La grafica del gioco è molto carina, con gradevoli schermate in background. La giocabilità mi è sembrata buona in quanto ogni schermo prevede obbiettivi e tecniche di approccio diverse per essere superato. L'aggiunta del team mode rende il tutto molto più divertente, specialmente se avete un amico/a che si scalda molto facilmente quando perde.. (vero Simona?). Per la cronaca il gioco verrà anche realizzato per il Super Famicom nel 1993, anche se con questo sto decisamente sconfinando su di un'altra rivista...

Alessandro Montoli

Amiga

Troddlers mi ha completamente soddisfatto come gioco, e si presenta come un più che valido passatempo da sfruttare in questi giorni piovosi, visto che di sfida ne fornisce non poca. Certo, non credo sia paragonabile a Lemmings, ma questo non vuol dire che non sia uno dei puzzle dinamici più interessanti di questi ultimi mesi.
Se vi piacciono questi tipi di giochi, correte a comprarlo, ne vale la pena.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITA':	☺	89%
INNOVAZIONE:	☺	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

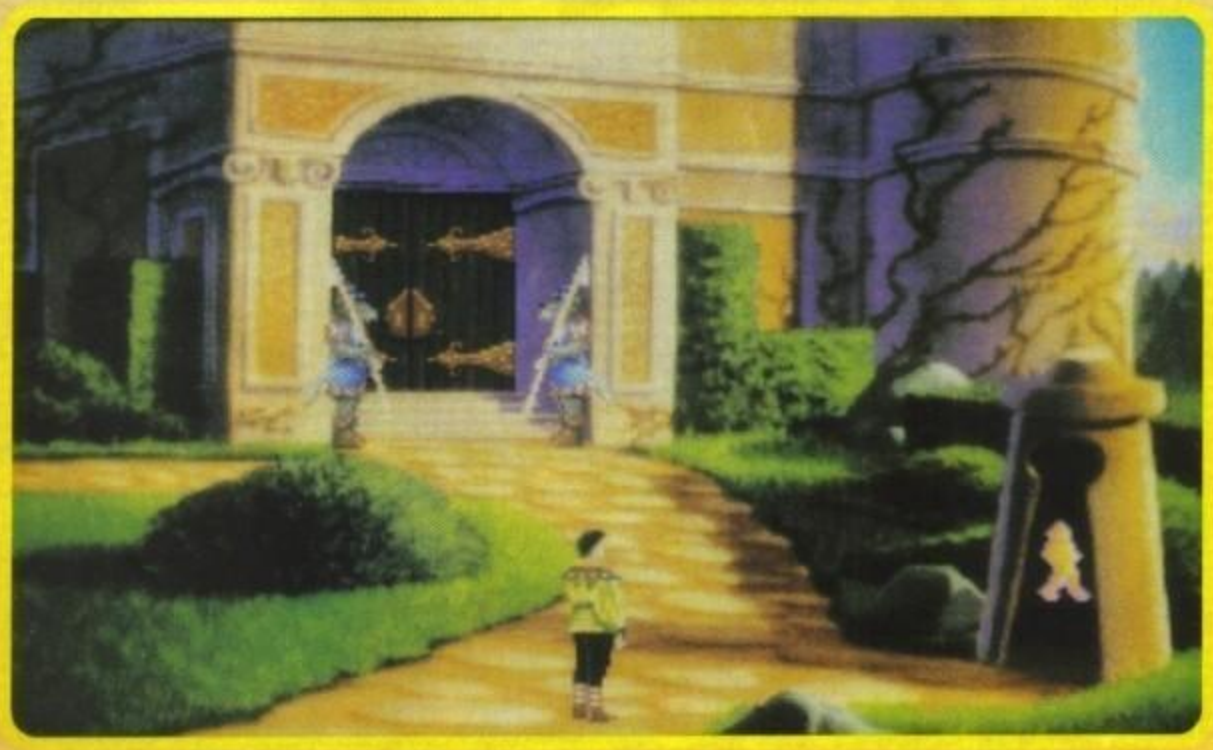
SIERRA per PC L. 99.900

La Sierra rincorre di continuazione il record della serie di giochi più lunga, ma con il pallino della quantità, non si starà dimenticando la qualità?

King's Quest VI

GAMES machine STAR PLAYER

Decisamente no. E se mi lasciate un po' di tempo vi spiegherò anche il perché. Dunque, la serie di avventure più melensa, favolosa (nel senso di favola), lunga, difficile (date un'occhiata a KQ5 e sappiatemi dire...) e chi più ne ha più ne metta, è arrivata al sesto capitolo, ed è opportuno un piccolo flashback: nella puntata precedente il vostro splendido castello vi era sparito da sotto il naso a causa di uno di quei soliti sortilegi malvagi, ma dopo lunghe (e scontate) peripezie eravate riusciti a rientrarne in possesso. Ora però il problema è diverso: volete ritrovare la vostra amata principessa Cassima, che vive sulla Green Isle chiusa nel suo castello, e che naturalmente, oltre a non vedere l'ora di rivedervi, non pensa nemmeno a fare un salto a trovarvi evitandovi giorni e giorni di dura ricerca.
Purtroppo non avete la più pallida idea di dove questa Green Isle sia, e ciò vi dilania il cuore, ma una bella sera la principessa Cassima vi appare come per magia nel vostro specchio dorato, e, affacciata alla sua balconata, sta proprio pensando a voi. Grazie alle stelle in cielo riconoscete vagamente il luogo e, dopo aver avvertito vostra madre che sareste partiti di lì a poco e che avreste probabilmente fatto tardi a cena (senza volutamente specificare in che giorno sarebbe stata la cena in questione), salpate con tutto il vostro equipaggio alla volta di questa fantomatica isola verde. Dopo alcuni giorni di navigazioni avvistate finalmente terra (land-oh!Land-oh!), e vi preparate a sbarcare; sfortunatamente le acque attorno alla Green Isle non sono fra le più tranquille al mondo, di conseguenza il vostro vascello viene scaraventato contro la costa e ridotto ad un cumulo di assi di legno. Qui finisce la presentazione ed inizia la vostra storia. Qualcuno a questo punto potrebbe dire: ma che storia trita e ritrita e che noiosa introduzione! Quel qualcuno farebbe meglio a mordersi subito le dita ed inginocchiarsi sui ceci implorando perdono: innanzittutto perché la storia è decisamente avvincente rispetto ad altre produzioni sul mercato e, tutto sommato, rispetto alle stesse precedenti avventure



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

della serie, ma soprattutto perché la sopraccitata introduzione è completamente realizzata in stile da cartone animato. Il dialogo tra Alexander (voi) e sua madre è completamente digitalizzato, la visione di Cassima è qualcosa di eccezionale per sfumate ed effetti vari e la scena a seguito di questa visione, quella in cui chiamate vostra madre, include una rotazione di 360 gradi della telecamera, ad una velocità da fare impressione, senza considerare la splendida animazione delle onde e del vascello nella scena del naufragio. Tutto questo è ovviamente realizzato in 256 colori e sostenuto da un sonoro Sound Blaster decisamente grande, vi dico solo che occupa, tanto per farvi un'idea, 6 mega, comunque depennabili una volta che ve ne sarete stufati. Niente male, eh?! A parte questa introduzione che far· sbiancare persino i realizzatori della Psygnosis, il gioco si snoda poi seguendo la vostra ricerca di Cassima sulle isole vicine alla Green Isle, lungo una quantità industriale di locazioni nelle quali incontrerete parecchi personaggi coi quali parlare e interagire.

La storia è la classica rivisitazione di una altrettanto classica "ricerca dell'amante", ma c'è almeno da dire che non è ostica come gli altri King's Quest... ma stiamo sconfinando nel commento, perciò arrivederci nel box.

Andy Orchesi

PC

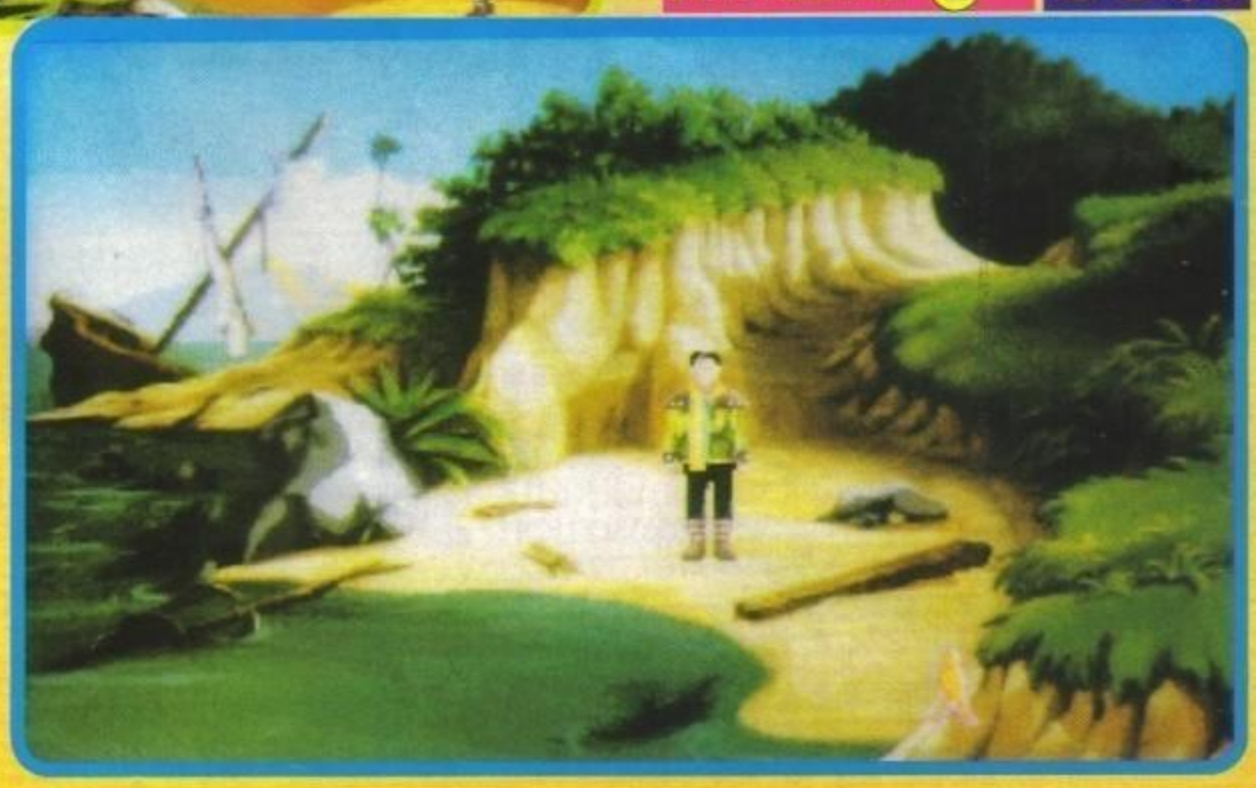
Stavamo parlando di difficoltà: a mio parere, quello che da un po' di tempo a questa parte ha fatto per certi versi scadere vertiginosamente le adventure Sierra, era proprio il livello di difficoltà. Le avventure sono infatti diventate così coriacee da essere quasi noiose e snervanti da giocare, dando in pratica quel senso di "e adesso che faccio?" provocato non tanto dal fatto che non si trova l'oggetto utile, ma dal fatto che non si sa nemmeno quale sia l'oggetto utile da trovare. KQVI è in questo senso assolutamente rivoluzionario: fin dall'inizio la storia è abbastanza chiara, e anche nei momenti in cui sembra di essere rimasti bloccati c'è sempre una via d'uscita da percorrere (anche se l'ha vista solo lui! E' un'ora che ci giochiamo per fare le foro e non abbiamo combinato ancora nulla... NdMax). Altro punto a favore è la grafica, che (a parte quella dell'introduzione che costituisce un caso più unico che raro (neanche Wing Commander mi aveva fatto sussultare in tal modo)), è disegnata davvero molto bene, con effetti alla Lucasfilm come oggetti in primo piano sfuocati o sfumate, e rifinita in modo egregio. Ancora una volta quello che non mi piace (chiamatemi pure pignolo, ma io il mio punto di vista non lo cambio) è il sonoro: ok, è molto d'atmosfera (un po' meno di quello di Laura Bow II) e varia da schermata a schermata, ma non riesco a capire come si possano produrre suoni così semplici con un supporto di ben 22 voci stereo. Naturalmente, a discapito di quanto mi ero immaginato ancora prima di vedere il gioco, il giudizio globale è più che positivo, ma prima di fregarvi le mani e di correre ad acquistarlo assicuratevi di avere un bel 386 (soprattutto per la introduzione) fornito di 640Kb di RAM, una bella VGA, un muose, preferibilmente una Sound Blaster o una MT-32, e soprattutto 15 mega liberi sull'hard disk per travasare il contenuto dei 9 dischetti da 1.44 Mb forniti nella confezione. Buon divertimento.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SFIDE INVERNALI

Accolade

CADARIO

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA/MCGA/EGA

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA

WINTER CHALLENGE IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. © 1991 ACCOLADE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER PRODUCT AND CORPORATE NAMES ARE TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. NEITHER ACCOLADE NOR WINTER CHALLENGE IS ASSOCIATED WITH OR AUTHORIZED BY THE INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE, THE UNITED STATES OLYMPIC COMMITTEE, OR ANY SIMILAR ORGANIZATION FOR ANY OTHER COUNTRY.

VERSIONE ITALIANA

QUALITÀ LEADER GARANTITA

Provengono da tutte le parti del globo. Sono i migliori atleti del mondo e si misurano con 8 fra le più entusiasmanti discipline degli sport invernali: il fondo, la discesa libera, lo slalom gigante, il salto con gli sci, lo slittino, il bob, il pattinaggio di velocità, il biathlon. Vivi un'esperienza indimenticabile in un gioco fatto di coraggio e abilità, potenza e tempismo, riflessi istantanei e precisione. Fino a 10 giocatori!

WINTER CHALLENGE™ Accolade™

LEADER

ACCOLADE™

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELVIRA IMAGE © 1991 QUEEN "B" PRODUCTIONS. ALL OTHER MATERIALS © 1991 ACCOLADE, INC. ELVIRA AND MISTRESS OF THE DARK ARE THE TRADEMARKS OF QUEEN "B" PRODUCTIONS. THE JAWS OF CERBERUS IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

ELVIRA® II
The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™

CADARIO

QUALITÀ LEADER GARANTITA

AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.

ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO È TUTTO
IN ITALIANO

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

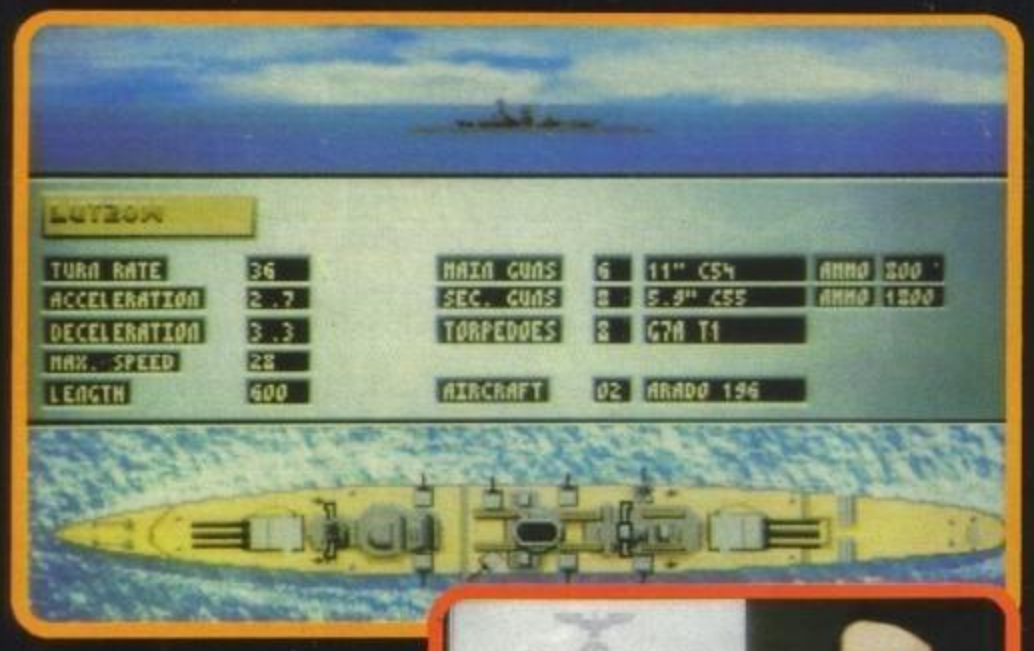
http://www.oldgamesitalia.net/

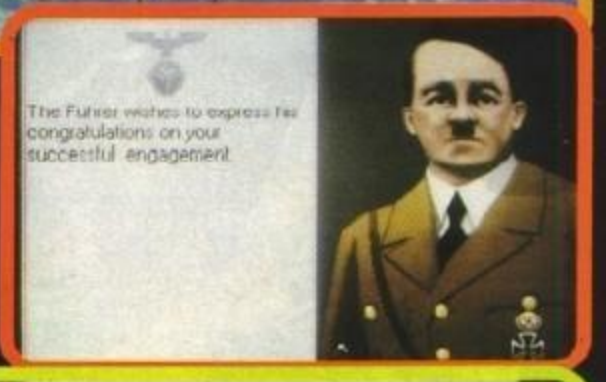
SSI per PC L. 99.900

ADVANCED SIMULATOR SERIES

GREAT NAVAL BATTLES

NORTH ATLANTIC 1939-43





Come ci si potrebbe sentire in groppa a quarantamila tonnellate d'acciaio? E come ci si potrebbe sentire sapendo di essere un gigantesco bersaglio per proiettili grossi come siluri? Giocate e scopritelo!

D'accordo: quarantamila tonnellate è la stazza delle più grosse navi che appaiono in questo gioco, e le navi sussidiarie (la maggioranza) raggiungono solo una frazione di tale tonnellaggio. Ma tant'è: potete pilotarle tutte, e allora perché porre limiti?

Dopo questa doverosa premessa si può tranquillamente dire che GNB è un simulatore di guerra marina nell'atlantico settentrionale ai tempi della seconda guerra mondiale, come le due date nel titolo potrebbero far pensare.

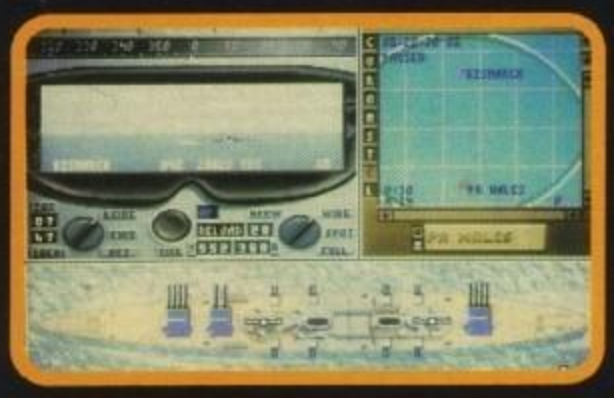
Ora, tale guerra, tanto per vaneggiare un po', è la

stessa dove quel megaturacciolone della corazzata Bismark si è fatta colare a picco, pur avendo imbottito di piombo una nave più grossa di lei, la Hood della Regia Marina di Sua Maestà Britannica. Scommetto che la Sua Graziosissima Maestà abbia provato qualche lieve disappunto alla notizia, ma lo stile inglese disgraziatamente non consente ai regnanti di usare un vocabolario da osteria. Adesso che sapete tutto della guerra (si fa per dire, eh?) posso aggiungere che in GNB potete comandare indifferentemente la roba tedesca o la roba inglese, per la gloria di Sua Maestà Britannica dal linguaggio castigato o di Zio Adolfo in arte Fuhrer, che con il vocabolario si prendeva maggior libertà. Pensate, una volta è perfino successo che lo abbia portato fuori a cena, ma questa informazione è segretissima: fate conto che non abbia scritto nulla.

Ma proseguiamo: GNB segue in buona parte lo stilema di giochi tipo Secret Weapons Of The Luftwaffe, dove il giocatore può pilotare il suo mezzo meccanico in missioni di guerra, e altresì combattere l'intera campagna bellica dal punto di vista strategico, formando eserciti, assegnando ordini, muovendoli e facendoli combattere. Ma GNB non si ferma qui, e vi da la possibilità di controllare tutte le navi nel campo di battaglia, mentre di solito i simulatori del genere consentono il pilotaggio di un solo mezzo militare per missione. Questo è stato reso possibile con un grande spreco di piloti automatici: ogni nave è stata divisa in postazioni (timoneria, cannoni, siluri, visuale, ecc.), e ognuna di esse ha il suo pilota automatico indipendente. Si è deciso di non seguire l'approccio stile MicroProse, dove ogni postazione è affidate a un certo soldato con certi parametri, che può addirittura far carriera indipendentemente dal personaggio principale: i piloti automatici semplicemente combattono al meglio, esaltando le differenze fra le varie navi. Ma non si parla solo di navi: saprete che nella seconda guerra mondiale sono stati usati parecchi aerei, che in GNB sono stati fedelmente inclusi e riprodotti. Questo vi permette di ricorrere allo stesso tatticismo dei comandanti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



dell'epoca: se da un lato le navi grandi sono più potenti, sono bersagli più facili per i siluri, armi dal costo irrisorio rispetto a ciò che affondano. Anche gli aerei offrono la loro parte di vantaggi, facendo notare che richiedono l'appoggio di una portaerei: tutti i piloti sanno nuotare, ma i loro aerei sono un po' più stupidi, e sanno solo affondare.

E parliamo dei combattimenti: sul video apparirà la visuale dalle varie postazioni, che è solitamente un binoculare graduato puntato sul mare, e magari su qualche nave nemica. Fa eccezione la timoneria, che ostenta la classica ruota di comando e gli strumenti basilari, e infine c'è la mappa strategica. Al giocatore è chiesto di saltabeccare fra le postazioni utili per tenere sotto controllo la battaglia: il suo contributo diretto è abbastanza basso, e di solito sta nel correggere la rotta e i parametri del combattimento, più che a comandare direttamente le singole postazioni; questo permette un gioco più rilassato, e dà tempo di passare su un'altro vascello amico nelle vicinanze, cosa che sarebbe controproducente in una battaglia frenetica dove le posizioni relative cambiano di continuo e disorienterebbero il giocatore. Naturalmente si può comprimere il tempo, se trovate il ritmo troppo blando, ma ricordate che le battaglie navali sono lente, e il gioco rispecchia questa situazione. Per il resto, nel modo strategico tutto procede secondo il sistema classico in vigore nei giochi bellici, con la differenza che nei combattimenti entrerete in azione voi, pronti a coprirvi di gloria o a farvi fare un paio di scarpe di piombo: non solo sono scomode, ma quando la vostra nave sarà affondata vi renderanno impossibile nuotare; coraggio, in fondo il capitano affonda sempre con la sua nave!

W.B

PC

Altra configurazione pesante, ragazzi. Minimo 386 VGA, 7 mega e mezzo su ardisco e 640 K, ma avere "solo" 640 K significa giocare senza sonoro, per il quale servirebbero 2Mb di RAM; in compenso sono supportate una quantità di schede sonore (ce n'è una lista lunga oltre mezzo schermo). Ma vi chiederete che cosa offra GNB in cambio di questa roba: beh, innanzitutto nella confezione c'è un eccellente manuale di 200 pagine. A questo aggiungiamo che il gioco offre un simulatore bellico dotato di ottimo supporto grafico/sonoro, ossia un prodotto abbastanza raro sul mercato attuale. La doppia possibilità di gioco (semi-arcade e strategico), sebbene abbastanza classica, è sempre apprezzata, e gli scontri navali sono ricostruiti in maniera convincente e realistica, con numerose opzioni dappertutto: i programmatori hanno reso abbastanza l'idea di essere a bordo di un mastodonte marino corazzato. Ma ci sono le note stonate: innanzitutto la grafica, una normale grafica a sprite tipo Silent Service 2, che ha il coraggio di procedere a scatti anche su un 486. Inoltre il gioco prevede diverse piccole pause qua e là,che sono particolarmente perniciose per il flusso dell'azione con la compressione temporale inserita. Per il resto è ottima cosa la possibilità di poter pilotare tutte le navi disponibili: peccato solo che si debba ogni volta dover innescare e disinnescare il pilota automatico per ogni postazione che si vuole usare, ma questo aiuta in certo modo il realismo.

Insomma, se vi piace la guerra navale e non vi strappate i capelli ogni volta che c'è da attendere, GNB fa per voi, altrimenti, se non sopportate le pause, pensateci su molto bene.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 83%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APERTURA NUOVO CENTRO CONSOLLE

- Sega Megadrive
- Super Famicon
- Neo Geo
- Game Gear

TELEFONARE

RED e BLACK computer

via Montesabotino 1/E - Tel. 059/651691
41012 CARPI (MO) - Fax. 059/651692

Disponibilità e Cortesia

ECCEZZIONALE
PER BANCOLOTTO
E AMANTI
GIOCO LOTTO
SI AVVERTE CHE ABBIAMO
IN ESCLUSIVA
STUPENDO PROGRAMMA
NOSTRADAMUS

STAMPANTI

• Epson Lx-400 b/n	L.	350.000
• Star LC - 20 b/n	L.	350.000
• Star LC - 200 colori	L.	480.000
• Star LC - 24 - 20 b/n	L.	550.000
• Star LC - 200 colori	L.	800.000

SETTORE PERSONAL COMPUTER AMSTRAD - IBM - COMPATIBILI

- AT 286/16 MHz L. 1.140.000
- AT 386/20 MHz L. 1.600.000
- AT 386/25 MHz L. 1.700.000
- AT 386/33 MHz L. 1.800.000
- AT 486/33 MHz L.2.400.000

SETTORE COMMODORE

• AMIGA 600 HD	L.	990.000	• DRIVE PER AMIGA	L.	150.000
• AMIGA 600	L.	590.000	• ESPANSIONE 1 Mb	L.	180.000
• AMIGA 500 plus	L.	690.000	• MONITOR 1084/S	L.	480.000
• AMIGA 2000	L.	1.250.000	• HD GVP 52 Mb	L.	990.000
• AMIGA 3000	L.	4.150.000	• HD GVP 120 Mb	L.	1.400.000
• CDTV multimedia	L.	1.100.000	• ESPANS. 1 MB A 600	L.	199.000
• CDTV X A 500	L.	790.000			

• Note Book portatile 386/20 MHz HD 60 Mb	L.	2.300.000
• Portatile colore 386/20 MHz HD 120 Mb	L.	8.900.000
• Palmare Memorex	L.	980.000
• Monitor - TRL - Multisinc VGA 14"	L.	600.000
• Monitor - Hantarex - VGA 14"	L.	500.000
• Monitor - TRL - VGA 19"	L.	1.550.000

Vasto assortimento di programmi per AMIGA - PC C 64 - CDTV

FAX BROTHER L. 800.000

Telefoni cellulari BRONDI ultimo uscito L. 1.400.000

PC EMULATOR L. 750.000
GVP per AMIGA 500

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320×200
Genlock roctec
Genlock Vhs Electronic design
Genlock S-Vhs Electronic design
Hand scanner Golden Image 400 dpi, 32 toni
Interfaccia midi amatoriale per Amiga
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16 mhz + 512 Kb
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000
Drive esterno passante con interruttore
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3
Deviatore mouse/joystick
Boot dfl (per selezionare boot di partenza)
Interfaccia 4 giocatori
Action replay III A500 - A2000
Scheda antiflicker A2000 Commodore
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron

TELEFONARE

Greit Valley Production

ESpansione 0/8 mb per A2000
Hard card + 52Mb Quantum A500
Hard card + 52Mb Quantum A2000
Hard card + 120 Mb Quantun A2000
Hard card + 240 Mb A2000/500
Hd Syquest 44 Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 44 Mb per syquest
Hd Syquest 88 Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 88 Mb per syquest
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25 mhz lmb
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 40 mhz 4mb
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 50 mhz 4mb
Accelleratrice 68040 A3000
Impact Vision 24 A3000/2000 PAL, Genlock, Video pip
Frame grabber 1/25 secondo, Antiflicker, 16.000.000 color
software a corredo: Macropaint, Caligari pro.,Scala
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz (esterna Hd)
Digitalizzatore audio Sound 8 bit

TELEFONARE

LE OFFERTE DEL MESE

AT 286/16 MHz HD 40 Mb + Monitor Kolor	L. 1.450.000
ALT 286/16 MHz HD 20 Mb + Portatile	L. 1.500.000
Stampante Laser C - Itoh 4 Plus	L. 1.600.000
Stampante Kodak inkset Kolor	L. 950.000
Stampante - Fotocopiatrice 16 Pag. al M. Kodak	L. 3.900.000
CD Rom Hitachi per P.C.	L. 800.000
Videon III per Amiga	L. 369.000
Janus XT per Amiga 2000	L. 200.000
Drive esterno 5.25 per P.C.	L. 150.000

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SITEMI TOTOCALCIO / TOTIP / ENALOTTO
LOTTO / TRIS SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
INGROSSO E AL MINUTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

FAX PHONE OFFICE L. 990.000

NOVITÀ RIVOLUZIONARIA. NUOVISSIMA SCHEDA PER AMIGA 2000 E 3000, MANDA E RICEVE FAX DIRETTAMENTE SUL HARD DISK; TRASFORMA L'AMIGA IN UNA SEGRETERIA TELEF. (ANCHE BACKGROUND); VISUALIZZA O STAMPA DOCUMENTI FAX. POTENTE DATA-BASE PER AGENDA ELETTRONICA; CIO E MOLTO DI PIU IN QUESTO PRODOTTO.

TURBO HARD DISK AMIGA

TUTTA LA GAMMA SPEEDY-HARD PER AMIGA 500 E 500 PLUS; ULTRACOMPATTI CON ALIMENTATORE INCORPORATO, CON HARD DISK DA 40MB A 120 MB, POSSIBILITÀ ESPANSIONE RAM A 2-4-8MB AD UN COSTO MOLTO CONTENUTO; DAI POTENZA AL TUO AMIGA.

HARD DISK 0MB SPEEDY-HARD L. 449.000
HARD DISK 42MB SPEEDY-HARD L. 749.000
HARD DISK 120MB SPEEDY-HARD L. 949.000
RAM Card 2Mb per SPEEDY-HARD L. 149.000

SUPERBACKUP L. 69.000

DISPOSITIVO HARDWARE PRODOTTO NEGLI USA.
FINAL MENTE DISPONIBILE ANCHE IN ITALIA CONSENTE DI EFFETUARE COPIE DI SICUREZZA DEL 99% DEL SOFTWARE (AD USO STRETTAMENTE PERSONALE) ANCHE DEI PROGRAMMI IMPOSSIBILI; TANTISSIME POSSIBILITÀ E PARAMETRI D'USO, ISTRUZIONI IN ITALIANO. RICORDA AVERE CLONEMACHINE A PORTATA DI MANO PUO ESSERE COMODO.

HI-SCREEN (SCHERMO PROTETTIVO) L. 99.000

SCHERMO PROTETTIVO IN CRISTALLO E FIBRA DI CARBONIO. LA VISTA, GLI OCCHI SONO TRA LE COSE PIU IMPORTANTI CHE ABBIAMO; NON PERMETTERE CHE VENGANO DANNEGGIATI! CON I NUOVI SCHERMI "HI-PROTECTION" NON SENTIRAI PIU QUELLA STANCHEZZA AGLI OCCHI DOPO UN PROLUNGATO USO DEL COMPUTER.

AMIGA SUPER ACTION REPLAY III

PER AMIGA 500 L. 149.000
PER AMIGA 2000 L. 169.000

NUOVA, LA PIU COMPLETA, RIVOLUZIONARIA CARTUCCIA MULTIFUNZIONE, CON FUNZIONE FREZEE CHE PERMETTE DI SPROTEGGERE LA MAGGIOR PARTE DEI PROGRAMMI IN COMMERCIO (CONSENTE COSI DI CREARE COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE). POTETE CREARE GIOCHI TRAINER, VITE INFINITE, BACCARE UN'IMMAGINE E STAMPARLA; FUNZIONE MOVIOLA; UN POTENTE VIRUS DETECTOR, SPRITE EDITOR, UN MONITOR L.M. E MOLTISSIME ALTRE FUNZIONI; MANUALE IN ITALIANO.

OCCHIALI HI-SCREEN (per computer) L. 39.000

OCCHIALI POLARIZZATI STUDIATI APPOSITAMENTE PER CHI STA MOLTO DAVANTI A UN VIDEO, AL LAVORO A CASA DOVUNQUE. OLTRE AD AVERE UN'IMMAGINE PIU NITIDA PROTEGGERETE ANCHE LA VISTA.

AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI, FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

SUPER DCTV PAL L. 949.000

PRESTAZIONI GRAFICHE MAI VISTE; DCTV É UNA UNITÀ VIDEO A 24 BIT, DIGITALIZZA LE TUE IMMAGINI A COLORI, EDITA, MODIFICA E PUO PERSINO ANIMARE; ORA CON MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA STEREO BOX L. 69.000

CASSE STEREOFONICHE, SI APPLICANO ETERNAMENTEA QUALSIASI AMIGA; SUONO AMPLIFICATO, PRESTAZIONI ECCELLENTI, SFRUTTA AL MEGLIO IL TUO AMIGA

ATTENZIONE ! OFFERTA IRRIPETIBILE

VALIDA SOLO PER IL MESE DI NOVEMBRE O FINO A ESAURIMENTO SCORTE

ATONCE CLASSIC EMULATORE 286 PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 249.000

ATONCE PLUS EMULATORE 286 16MHZ TURBO CON COPROCESSORE MATEMATICO OPZIONALE PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 399.000

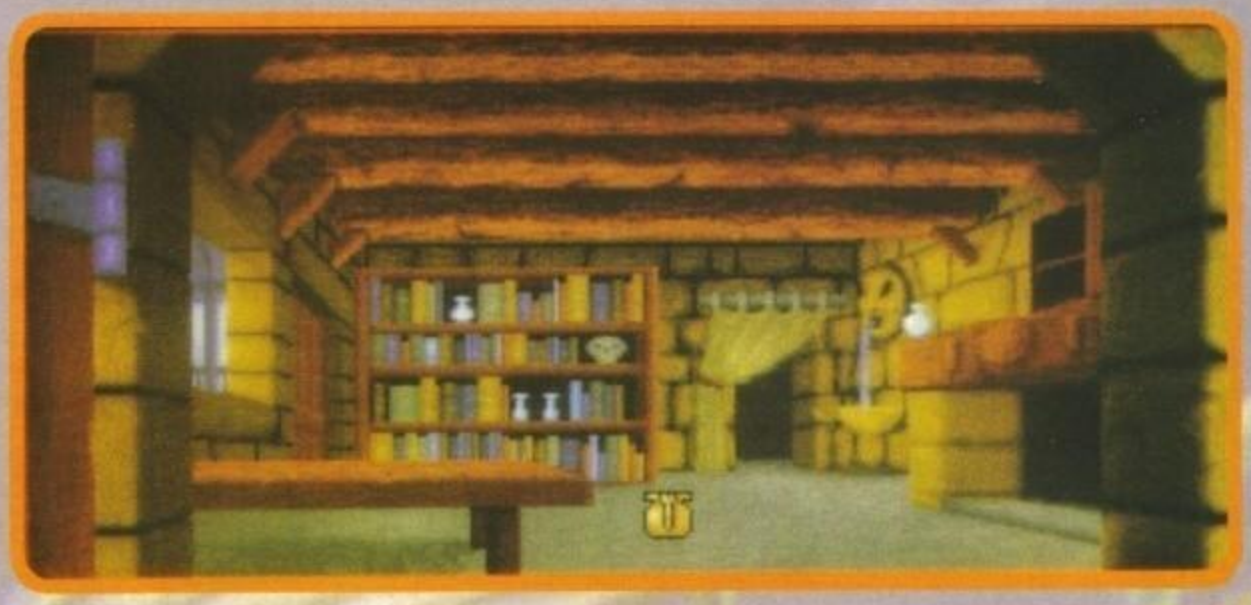
ATONCE SONO EMULATORI DOS AL 100%; IMPARA ANCHE TU AD USARE UN PC, TI SERVIRÀ TUTTA LA VITA!
Di semplicissima installazione in pochi minuti puoi trasformare il tuo Amiga in un PC 286 rendendo così aperto il tuo sistema ad un mondo nuovo da Windows e Lotus a grafica CGA, EGA e VGA. Il tutto con un chiaro manuale in italiano. Ottimo acquisto ad un prezzo fantastico!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quel giorno non poteva esserci tempo peggiore: vento di tempesta, tuoni, lampi, fulmini e compagnia bella squarciavano con incredibile regolarità il silenzio delle tenebre che avvolgevano la vostra modesta casetta. Quand'ecco apparire dal nulla la sagoma inconfondibile del grande stregone Okhram il quale esordiva con un: "Caro nipote, il mio regno è in pericolo e tu devi salvarlo!" (e ti pareva!).



Ween
THE PROPHECY

Mi tocca ora riassumere un pochettino la triste storia del vecchio stregone, altrimenti rischio di non finire più. In sostanza sembra che nel regno delle Rocce Blu (che poi sarebbe il vostro) stia per scoppiare un cataclisma. Un malvagio stregone di nome Kraal è tornato per vendicarsi di Oskhram, dopo essere stato bandito dal regno per ovvi motivi di indisciplina da vostro nonno in persona, quando ancora i suoi poteri era ineguagliabili.
Ora però la vecchiaia ha seccato un pochettino la vena magica del nonnetto e vi tocca cercare di impedire il ritorno alla grande del perfido Kraal (non so perché ma la trama fin qui è identica a quella di Legend Of Kyrandia. Aaargh!). L'unico mezzo per ottenere un simile obiettivo proibitivo (bella la rimetta, eh?) è quello di seguire alla lettera le parole della profezia: "Il giorno della Grande Eclissi, tre granelli di sabbia nel Revuss un cuore saldo deporrà, e il nemico annienterà".
Per voi è arabo, vero? Nessun problema! Basta spiegare tutto: il Revuss è una clessidra magica e i tre granelli di sabbia vanno ottenuti superando altrettante prove. Anzitutto bisogna riuscire ad aprire l'entrata sigillata del Tempio (prima prova), poi uccidere il drago dalle cento facce (seconda prova), infine convincere il custode ad aprire il santuario (terza ed ultima prova).
Piccolo particolare! Mancano solo tre giorni alla Grande Eclissi, per cui vi conviene darvi una mossa!
Giusto per aiutarvi il caro Ohkram ha pensato bene di mettere a vostra disposizione quattro compagni per facilitarvi un pochettino l'arduo compito. Determinante, comunque, si rivelerà l'aiuto di Petroy, un dotto appassionato di linguaggi strani e lingue semisconosciute, sempre pronto a dare consigli sull'uso di oggetti magici e simili. Ma anche i due gemelli Ubi et Orbi daranno il loro contributo all'avventura anzitutto "aiutandovi" a portare il vostro sacco di oggetti, poi dandovi di volta in volta consigli con le loro allegre cantilene. L'ultimo compagno, poi, ha qualcosa di insolito: è un vampiro dagli straordinari poteri magici ma anche estremamente goloso di fragole! Tutto sta nel non fargli patire troppo la fame e nel chiamarlo quando serve con l'apposito flauto.
E veniamo ora all'interfaccia: ricordate Fascination? Sì? Non occorre aggiungere altro... No, no, Max, ti prego, metti via quel vampiro, adesso spiego TUTTOOO!
Dunque: dimenticatevi anzitutto i vari sprite a grandezza scalabile capaci di fare una miriade di cose che popolano attualmente le varie avventure della Sierra, Lucasfilm e marpioni del settore. Ween è un'adventure in soggettiva come Fascination e quindi non avrete nessuno da muovere per lo schermo, salvo appunto il solito intramontabile puntatore. Il quale sarà così buono, ma così buono da dirvi in anticipo quali sono le cose che possono servire e quelle invece completamente inutili.
Mi spiego: muovendo il cursore a caso per lo schermo (e senza premere alcun pulsante) il computer fornisce automaticamente il nome dell'oggetto sotto il puntatore solo se esso ha una qualche funzione nell'ambito dell'avventura. Il

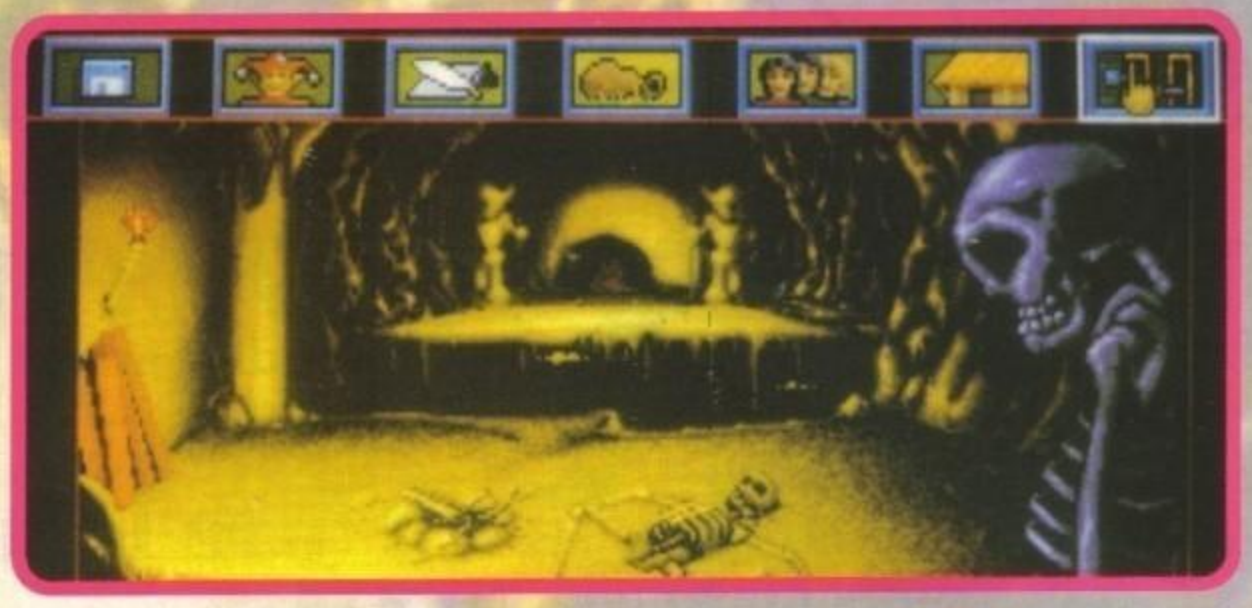
NEI NEGOZI TROVERETE LA VERSIONE CON TESTO E MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che vi permette di concentrarvi solo sugli oggetti utili e niente più.
Usando il tasto sinistro, invece, si ottiene un rapido esame dell'oggetto in questione e, in taluni casi, lo si può anche raccogliere. Attenzione però: diversi oggetti non possono essere asportati dallo scenario in cui si trovano, ma vanno o usati con altri oggetti nella stessa schermata, o addirittura spostati da qualche altra parte.
Qualche esempio: il quadro appeso alla parete del laboratorio della casa di partenza va spostato su un gancio leggermente più a sinistra; inoltre la chiave sul tavolo è impossibile da raccogliere: va utilizzata per aprire il teschio sul tavolo



vicino e poi riposta dove stava prima.
Premendo il tasto destro, poi, si attiva il modo utilizzo e appare l'inventario sotto forma di menu. Basta selezionare l'oggetto primario e quello secondario e il gioco è fatto.
Mandando infine il cursore in cima allo schermo appare una serie di icone di opzioni quasi tutte ovvie, salvo due: la prima (quella del jolly), permette di tirarvi fuori dai pasticci solo in casi estremi e comunque già definiti (dimenticatevi quindi l'idea di usarla ogni volta che rimanete bloccati); la seconda serve per viaggiare direttamente in un luogo a piacere saltando tutte le locazioni intermedie.

Tutto chiaro ora?
E allora: Forza Ween, lo sforzo è con te (si ringrazia Balle Spaziali per il gentile consiglio)!

G.B.

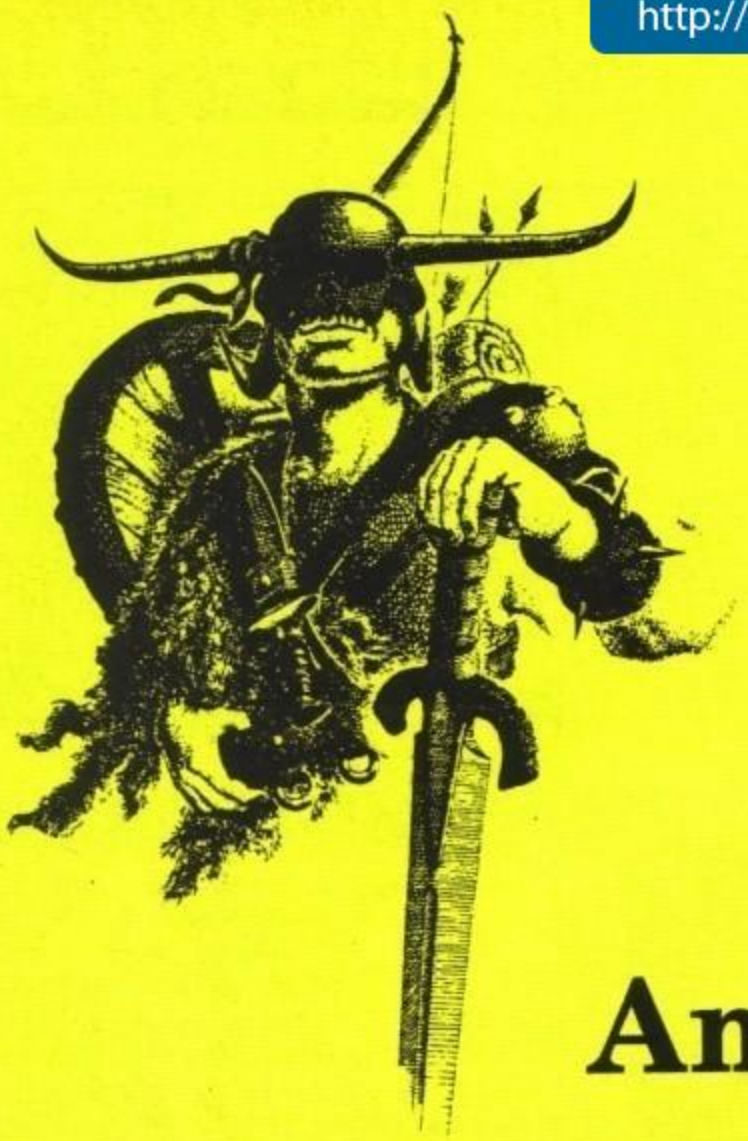
PC

Stranamente, dopo aver assaggiato ed apprezzato l'interfaccia di Bargon Attack, mi toccà ritornare a quella ben più scarna e meno soddisfacente di Fascination, con tutte le piccole delusioni che potete immaginarvi. In fin dei conti Fascination era un prodotto di tutto rispetto al momento della sua uscita (cioè parecchi mesi fa), ma ora, con tutta la miriade di adventure a interfaccia ultrastringata usciti in questi tempi Fascination, e quindi anche questo Ween sembrano un pochettino sorpassati: buoni e nulla più. Con questo non voglio esattamente dire che Ween non abbia niente di più del suo predecessore, a parte una storia e un'ambientazione completamente diversa. Giusto per stare al passo con gli standard odierni è stata aggiunta un'ottima dose di grafica digitalizzata (a pochi colori, però, come piace tanto fare alla Coktel Vision), nell'introduzione e, soprattutto, durante il gioco stesso. Il risultato, dunque, è piuttosto attuale, anche se gli scenari disegnati fanno un po' a pugni con le inserzioni digitalizzate. Un'aggiunta potenzialmente molto interessante è anche il fatto di avere a disposizione alcuni compagni nel corso dell'avventura. Il "potenzialmente", però, è d'obbligo: non mi sembra, infatti, che sia stato dato molto peso all'interazione con essi, salvo nei casi veramente importanti. In definitiva è una buona avventura, piuttosto rigida, certo, ma che pone l'enfasi non tanto sui viaggi, quanto sugli oggetti e sul modo di usarli. E' quindi un ritorno agli adventure cervellotici di una volta dove generalmente ogni passo avanti era frutto di molteplici sforzi. Ragion per cui non me la sento certo di consigliare un gioco del genere a dei novellini: rimarrebbero ben presto bloccati!

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	84%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Master Pix snc

Via San Michele 3 - Busto Arsizio (VA)

Tel e Fax 0331-620430

Vendita anche per corrispondenza

Tutte le ultime novità

HARDWARE E SOFTWARE PER

Amiga MS-DOS

SuperNintendo NEO-GEO LYNX GameBoy

Tutti i marchi sopra citati sono registrati dai rispettivi produttori

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244

VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

Riservato ai rivenditori

VOXonFAX: Dal telefono del vs. fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' il ns. calcolatore che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI: - Informazioni sulla societa' e sui servizi offerte ai i rivenditori.- Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino (aggiornata ogni 2 ore.) - Per informazioni piu' dettagliate chiamate 0332.767270

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E'
PRONTA A LAVORARE
CON VOI.

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI

-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'

CONTATTATECI.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

D COMPUTERS

by ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA

OFFERTE D'AUTUNNO PC ELETTRODATA

ED 286 20

20 MHz, 1MB RAM
HD 52MB, VGA 256
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor MONO SVGA

L. 1.099.000

ED 386 33

33 MHz, 4MB RAM
HD 85MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor COLORI SVGA

L. 1.990.000

MOUSE SERIALE IN OMAGGIO!!!

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC MS DOS COMPATIBILI !!

DISCHETTI 3 1/2 1MB L. 800 - 3 1/2 2MB L. 1.200

TROVERETE ANCHE COMPONENTISTICA SCIOLTA ED ACCESSORI DI OGNI GENERE.

PREZZI IVA COMPRESA, GARANZIA 12 MESI OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 650.000

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE
con 1 gioco L. 280.000

NINTENDO SUPER FAMICOM
con 1 gioco L. 450.000

NINTENDO GAME BOY
con 2 giochi L. 170.000

Novità su cartuccia in arrivo giornalmente!
Disponibili in anteprima anche i giochi per SUPER MAGICOM e MAGIC DRIVE !!!

STAMPANTI STAR

LC 20 (9 aghi)	L. 360.000
LC 200 Colori	L. 530.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 550.000
LC 24-200 Colori	L. 710.000
LS 04 (Laser)	L. 1.950.000
LS 04 Starscript	L. 2.350.000
SJ48 Starjet	L. 690.000

NASTRI DI OGNI MARCA!

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!

MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL. 02/58010800
MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL. 02/70125167
BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL. 030/8960207

SERIETA' E COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO !

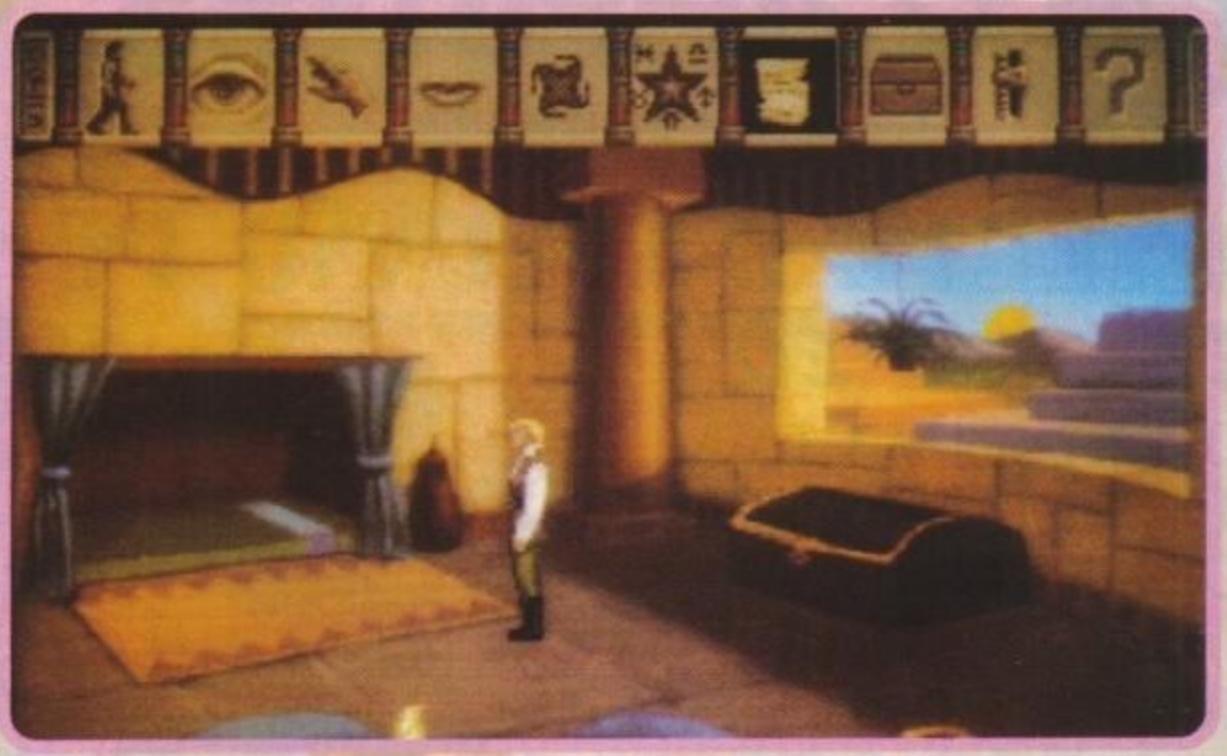
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC L. 99.900

Quest for Glory III

WAGES OF WAR

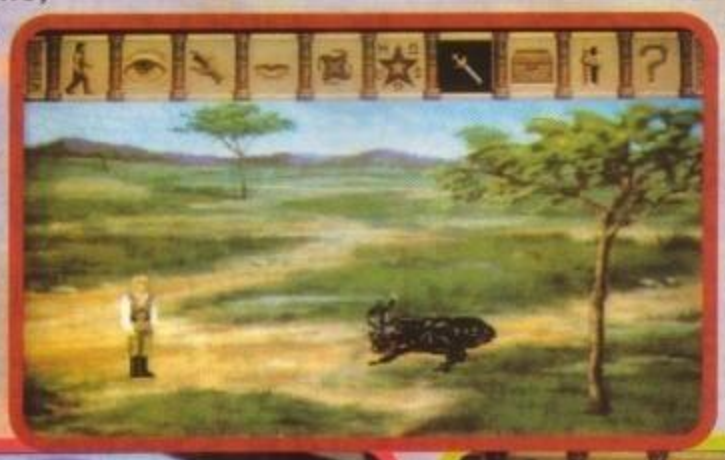


I personaggi chiave dei giochi fantasy sono generalmente maghi, guerrieri, ladri e chierici. La Sierra ha da tempo scacciato dal suo cervello questi ultimi, forse giudicandoli scarsamente abili nell'offensiva, e ci ripropone ora per la terza volta le altre tre classi. Tutti pronti per una nuova avventura!

Non so se vi ricordate (o se abbiate mai saputo) il finale di Quest for Glory 2: il nostro eroe uccideva il demone brutto e cattivo con un colpo magistrale e lo rimandava nel cupo vuoto dell'abisso da cui era venuto mesi addietro. Come diretta conseguenza la pace era tornata nel regno di Tal dei Tali (al momento mi sfugge il nome), ma il fatto che il corpo del demone sia scomparso nel nulla lascia ancora adito a qualche perplessità.

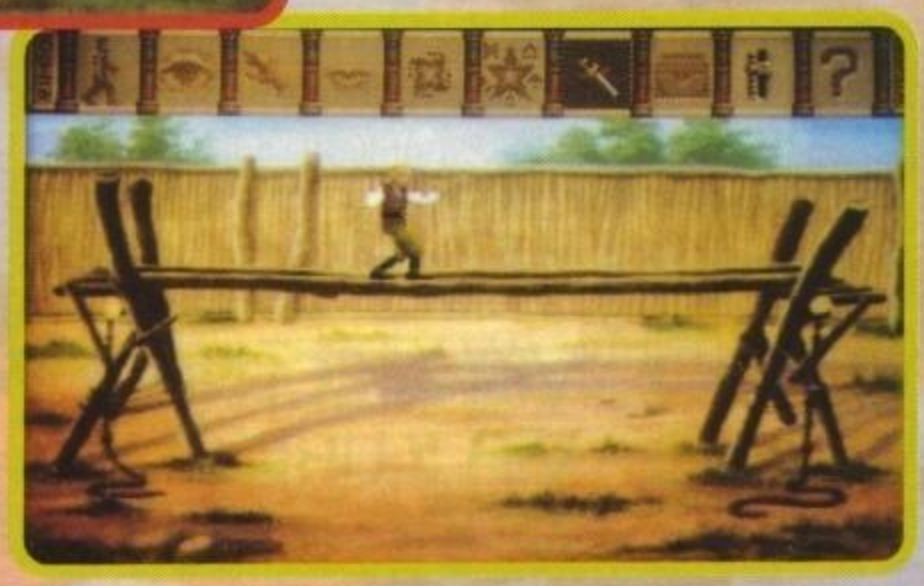
Ben presto, infatti, si scopre che, chissà perché, nel regno di Tarna, distante parecchie migliaia di chilometri, è scoppiata una strana guerra e le autorità competenti brancolano nel buio. Ma voi avete già intuito la verità e imboccate il primo portale spazio-temporale a sinistra e vi catapultate sul luogo pieni di voglia di fare e di menare. Scoprirete così che i Tarniani hanno sì individuato la causa nel disordine in qualcosa di demoniaco, ma sono del tutto impotenti a fronteggiarlo. Ed eccovi così all'opera, pronti a riuscire dove migliaia di altri hanno fallito (ancora un po' e dico: "... e giungere là dove nessun uomo è mai arrivato prima").

Beh, scherzi a parte, saprete già di poter scegliere un personaggio tra mago, guerriero e ladro (siamo in clima fantasy, non dimenticate) o addirittura di poter importare il tutto da un salvataggio dei precedenti Quest for Glory. Fermo restando il fatto che non so quanto vi possa convenire una cosa del genere (tutto dipende da che punto eravate con l'avventura precedente), vorrei chiarire che il gioco sembra dire: "Hai scelto un personaggio, bello mio? Te lo tieni!". Questo perché le fasi di combattimenti vengono solo piuttosto avanti nel gioco e solo allora ci si rende conto del valore effettivo del personaggio scelto. Il che vi può mettere di fronte ad un dubbio amletico: tenersi un personaggio poco valido e cercare di migliorarlo con fatica o ripetere un'ora buona di avventura pur di averne uno di classe più indicata alle necessità fino allora incontrate.



Chiusa questa doverosa parentesi non vi resta che cimentarvi nell'avventura e parlare con più gente possibile giusto per farvi un'idea di chi avete a che fare e contro cosa dovete combattere, perché, nonostante la vostra buona volontà, le vostre sole capacità saranno del tutto insufficienti.

Scoprirete così di avere anche il tempo



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

contato: i Tarniani, una popolazione mista di leotauri e uomini, sta per intervenire con la forza bruta nel tentativo di sedare la guerra tra il finora pacifico popolo dei Simbani e gli uomini-leopardi, abilissimi maghi. Vi toccherà così come minimo andare in giro per le inospitali terre circostanti, alla ricerca della Lancia di Guerra misteriosamente rubata ai Simbani (e causa del loro improvviso scoppio di ostilità). Giusto per tirarvi su il morale vi darò una sommaria descrizioncina del luogo. La zona ovest è dominata dalla savana e popolata dai Tarniani e dai Simbani (che pure son molto distanti tra loro: c'è quasi l'intera savana in mezzo); la zona est è, invece, regno della giungla e dell'ignoto. Di sicuro si sa che ci vivono gli uomini-leopardo anche se non è chiara l'ubicazione del loro villaggio. A livello di leggenda, invece, si narra che al di là di una grandissima cascata si trovi la città perduta, un posto pieno di oscuri pericoli ma anche grandi tesori.

Simpatica e amichevole, poi, la fauna presente nelle due distinte zone est o ovest. Nella savana ci si limita a rinoceronti e formiche giganti, mentre nella giungla si trovano cobra alati, possenti uomini scimmia, uomini coccodrillo e talvolta anche vermi-demoni.

Un "casuale" incontro con uno degli esseri di cui sopra (non che non ne esistano altri, intendiamoci) non sarà altro che una brutta notizia. Avrete giusto dieci secondi scarsi per poter fronteggiare la minaccia in arrivo con magie o armi da lancio nel consueto scenario a "due dimensioni e mezzo", dopodiché si passerà al corpo a corpo e allora saran dolori. Come se non bastassero i mostri vari a darci abbastanza grattacapi, infatti, dovrete patire un'interfaccia semi-ingiocabile e molto scattosa per poter avere ragione del nemico. A tal proposito si sconsiglia apertamente di usare il mouse in questi casi ma di sfruttare il tastierino numerico e di non cadere nell'errore di premere furiosamente i tasti: le azioni (colpo, stoccata, parata, finta laterale o lancio magia) richiedono un certo tempo per essere effettuate e ogni pressione di tasto nel corso di una mossa la annulla all'istante. Particolarmente svantaggiati da questo punto di vista sono propio i maghi (visti i lunghi tempi di preparazione della magia), ma possono rifarsi ampiamente scappando e poi bombardando a distanza il nemico per qualche secondo.L'interfaccia di gioco, invece, ormai la conoscerete tutti, trattandosi del tanto pubblicizzato Sierra Creative Interpretor (detto anche SCI) con icone a scomparsa in alto allo schermo e tasto destro per selezionare le varie modalità (esaminare, spostarsi, prendere/usare o parlare).

Questo è tutto gente! Non sprecate altro tempo: la terra di Tara aspetta un salvatore (Sì, Totò Schillaci! - NotaCretina).

G.B.

PC

Su questo non ci sono dubbi: la Sierra on Line è una delle software house più cocciute che esista, più o meno al pari della SSI (fin troppo nota per i suoi "esclusivi" RPG). E in effetti chi acquista a scatola chiusa un gioco di una di queste due case sa già cosa aspettarsi nel 98% dei casi. E in questo caso siamo già al terzo episodio della serie Quest for Glory e ancora niente di nuovo sotto il sole. Come dire: la solita qualità Sierra, la solita grafica Sierra, il solito gioco Sierra, per l'occasione camuffato da fantasy. Con questo non voglio assolutamente dirvi: "lasciatelo perdere". I giochi Sierra hanno sempre il loro bravo fascino, e non si può non notare l'impegno della casa nell'arduo tentativo (spesso riuscito) di proporci giochi tutti diversi nonostante tanto uguali strutturalmente. Se quindi non siete automaticamente prevenuti contro "certi" adventure non dovreste avere troppi dubbi: Quest for Glory 3 può essere un valido diversivo per passare le giornate. In effetti l'unico vero difetto di questo gioco è quello di avere dei combattimenti semi-ingiocabili e scattosissimi. Ma tale difetto sarà sicuramente superato da chi saprà sfoderare la grinta giusta al momento giusto. D'altronde non dimenticatevi neanche che, essendo un gioco fantasy, si può scegliere la classe del personaggio giocante, dettaglio che assicura diversi modi di risolvere gli enigmi a seconda, appunto, della classe. E siccome le classi disponibili sono tre, è QUASI (dico QUASI) come avere tre giochi (QUASI uguali) in uno. A voi, Sierramaniaci!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA 1
Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA®

S.r.l.

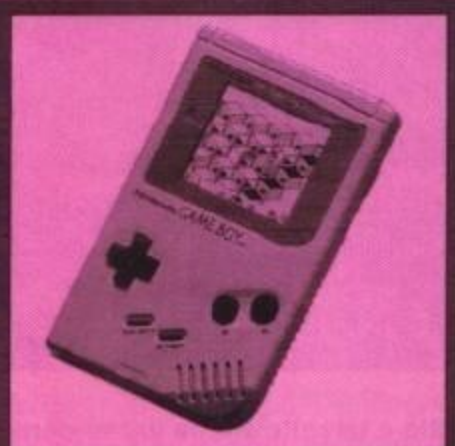
FLOPPERIA 2
P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

NUOVI FANTASTICI PREZZI DA FLOPPERIA

Nintendo GameBoy
L. 199.000
In omaggio il gioco Tetris

Giochi per GameBoy
a partire da L. 39.000



Sega MasterSystem II°
In omaggio il gioco Alex Kidd
L. 199.000

SNK Neo Geo
Scart-RGB
L. 629.000
Giochi per Neo Geo
a partire da L. 119.000

Sega GameGear
L. 319.000
In omaggio il gioco Sonic
Giochi per GameGear
a partire da L. 39.000

PC Engine
CoreGrafx II • Scart-RGB
L. 249.000
SuperGrafx • Scart-RGB
L. 289.000
Giochi per PC Engine
a partire da L. 59.000

FANTASTICO!
Nintendo SuperNES

Scart-RGB
L. 319.000

Scart-RGB con
gioco Super Mario 4
L. 469.000

Scart-RGB con
gioco Street Fighter 2
L. 519.000

Giochi per Super Famicom
a partire da L. 99.000

Sega MegaDrive

Scart-RGB
L. 249.000

PAL
L. 269.000

Giochi per MegaDrive
a partire da L. 39.000

Atari Lynx II
con 2 giochi
L. 299.000
Giochi per Lynx
a partire da L. 59.000

Sega MegaCD
L. 695.000
con 3 giochi
L. 995.000
Giochi per MegaCD
a partire da L. 99.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

Tutti i marchi elencati appartengono ai legittimi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA 1
Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA® S.r.l.

FLOPPERIA 2
P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

SUPEROFFERTE AMIGA FLOPPERIA

COMPUTER COMMODORE

Amiga 600	**530.000**
Amiga 600 con hard disk 30 MB	**890.000**
Amiga 2000	**999.000**
Amiga 2000 con HD Supra 120 MB SCSI	**1.890.000**
Amiga 3000 25 MHz con HD 50 MB	**2.990.000**
Amiga 3000 25 MHz con HD 100 MB	**3.390.000**
I computer dispongono di 2MB Chip più 4MB Fast.	
Amiga 3000 Tower 25 MHz con HD 100 MB	**3.890.000**
Amiga 3000 Tower 25 MHz con HD 200 MB	**4.890.000**
I computer dispongono di 2MB Chip più 4MB Fast.	
Commodore CDTV Computer System	**1.199.000**
In omaggio l'Enciclopedia Groelier.	

FANTASTICO!

Microbotics VXL-30 Accelerator 25 MHz per A-500/2000

Lire 599.000

Coprocessore matematico 68882 25 MHz per VXL

Lire 299.000

VXL Memory Board con 2 MB Ram Burst

Lire 560.000

Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2 MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8 MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

Centinaia di programmi originali disponibili!
Richiedi il catalogo

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

ACCESSORI

SupraModem 2400zi • Scheda per A-2000 o A-3000	**230.000**
SupraModem 2400 • Esterno	**190.000**
Modem 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232.	
SupraFaxModem Plus	**320.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Windows	**380.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Amiga	**410.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Mac	**410.000**
Modem esterno 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400/4800/9600 Baud.	
SupraFaxModem V32bis	**730.000**
SupraFaxModem V32bis + software fax per Windows	**790.000**
SupraFaxModem V32bis + software fax per Amiga	**840.000**
SupraFaxModem V32bis + software fax per Mac	**840.000**
Modem esterno 300/1200/2400/4800/9600/12000/14400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore standard MNP-2-3-4-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino ad un massimo di 57600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V17, V27ter e V29 a 2400/4800/9600/14400 Baud.	
Supra 500XP con HD 40 MB SCSI	**870.000**
Supra 500XP con HD 120 MB SCSI	**1.210.000**
Supra 500XP con HD 210 MB SCSI	**1.690.000**
Supra WordSync con HD SCSI 52 MB	**780.000**
Supra WordSync con HD SCSI 120 MB	**980.000**
Supra WordSync con HD SCSI 210 MB	**1.420.000**
Le velocissime hard card per Amiga 2000 con HD SCSI e WordSync per altissime prestazioni • Autobooting • Montaggio semplicissimo.	
A-570 lettore CD-ROM per Amiga 500	**699.000**
SupraRam 500-RX con 1 MB Ram per A-500	**295.000**
Video Streamer	**140.000**
Consente di effettuare il backup dell'hard disk Amiga su VCR.	
Kit per 2 MB Chip Ram su A-500/2000	**550.000**
Include il New Fatter Agnus 8372-B.	
Amiga ColorBurst	**999.000**
Unità a video da 16 milioni di colori - 24/48 bitplane. Si collega alla porta monitor di qualsiasi Amiga, connettore passante. Comprende 1,5 MB RAM, processore custom VLSI a 28MHz per il controllo real-time dei 24 bitplane, sprites virtuali a 24 bit, 16.777.216 colori per pixel. Compatibile con qualsiasi Genlock od Encoder esterno. Comprende un fantastico programma di disegno a 24 bitplane in tempo reale. Permette un dual-playfield a 48 bitplane (24 bit per lo schermo e 24 per l'overlay).	
OpalVision per A 2000/3000 16,8 milioni di colori	**2.250.000**

Tutti i marchi elencati appartengono ai legittimi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

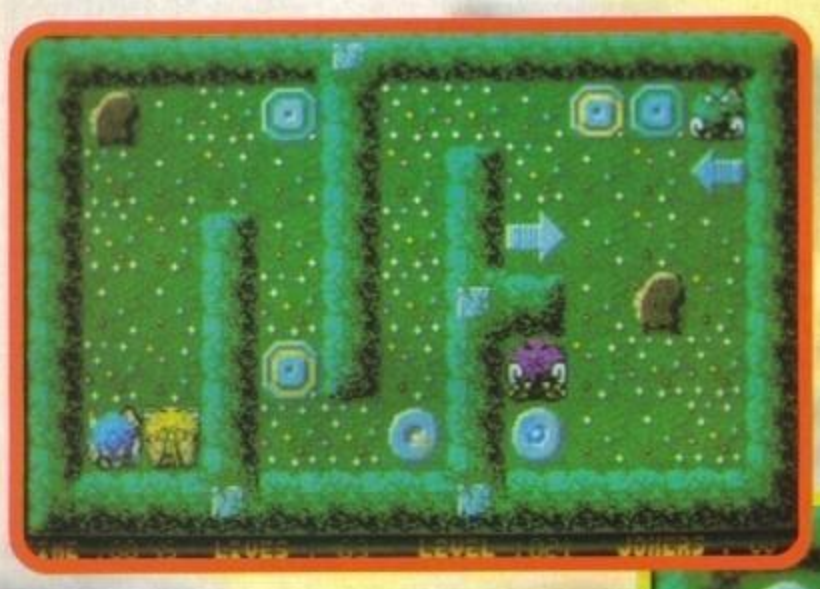
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICIEL per Atari St, Amiga L. 59.900

TINY SKWEEKS

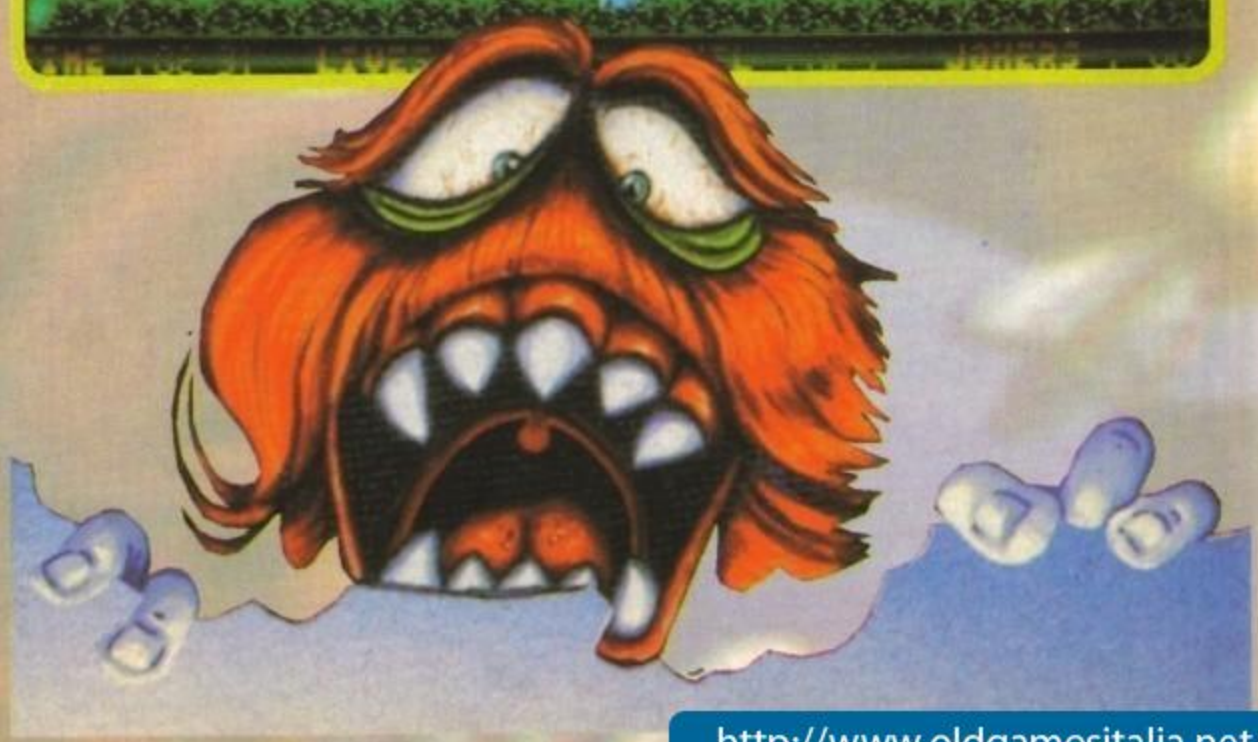
Dalla fantasia dei programmatori della Loriciel, ecco approdare nelle vostre case i Tiny Skweeks.



Skweek era un tranquillo abitante di un pianeta lontano dalla nostra galassia; un bel giorno questo simpatico essere si innamorò di una sua coetanea, detta Skweezetta, e la sposò (è pelosa, finisce con "zetta"... E' la donna giusta per Giancarlo! NdMax). Da questo matrimonio, nacquero numerosi figli, i Tiny Skweeks, che non erano certamente degli angioletti; quando un bambino è piccolo, sappiamo che talvolta può combinare qualche pasticcio, ma queste particolari creature non fanno altro che creare scompiglio e confusione.
Qualche anno fa, Skweek era venuto sulla terra in occasione della Fiera Multimediale di Vicenza, e dopo aver passato molto tempo presso il nostro stand, malauguratamente ricevette il mio bigliettino da visita. Non ricordavo nemmeno di averlo conosciuto, ma lui, avendo ora un grosso problema, ha pensato di scrivermi così dicendo: "Caro Massimiliano, è passato molto tempo dal giorno nel quale ci siamo conosciuti; da allora, mi sono sposato e ho avuto una ventina di bellissimi figlioletti. Proprio loro sono la causa dei miei guai, perché purtroppo hanno preso in ostaggio, con un phaser ad acqua, l'autista del loro spacebus che li stava portando in campeggio sulla luna. Così hanno trovato più interessante la terra e, nonostante non abbiano desideri bellici, potrebbero creare molta confusione al tuo popolo.

In allegato ti invio un "Controller di Tiny Skweeks", con il quale potrai catturarli, anche con l'aiuto dei tuoi fedeli lettori, e riconsegnarmeli senza problemi. Grazie e auguri per la rivista TGM che si dimostra ogni mese sempre più bella ed interessante". Dopo quest'ultima sviolinata di complimenti come posso rifiutare a questo vecchio amico un favore? Spero però che voi lettori mi aiutiate nell'impresa (inviando tutti i codici per i 101 livelli al più presto in redazione).
I Tiny Skweeks, grazie all'aiuto dell'oggetto inviato da Skweek, sono facilmente controllabili. Se è così semplice perché allarmarsi? Effettivamente all'inizio problemi non sussistono, ma purtroppo questi fin troppo simpatici bambinetti, seguono la direzione nella quale li inviate fermandosi però solo nel caso incontrino un ostacolo o un compagno. Nel campo di gioco troverete poi oggetti più o meno a voi favorevoli che influenzeranno il comportamento degli Skweeks. Vostro compito è di condurli nelle loro culle spaziali senza incidenti e nel minor tempo possibile, altrimenti uno di essi si mangerà l'intero schema. I Tiny Skweeks hanno colori differenti e lettini personalizzati; precisione e velocità dovranno essere le vostre armi principali per cercare di adempiere alla difficoltosa missione.
Ne esce così un puzzle game avvincente e ben costruito che probabilmente non potrà competere con i miti della categoria, come i Lemmings, ma si guadagnerà ugualmente un po' di strada anche nelle case degli italiani.

Massimiliano Pescatori



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

In attesa del primo vero simulatore dedicato allo sport che pratico, il TennisTavolo, la Loriciel esce con un videogioco che ha come protagonisti numerosi e colorati Pac-Man pelosi.
Gli sprite sono ben disegnati e le loro animazioni buffe quanto bastano. Il sonoro poi è di buona qualità e la grafica di contorno non eccelsa, ma comunque sufficiente.
La longevità del gioco dovrebbe essere assicurata da una difficoltà, dei vari schemi, ben calibrata e per quanto riguarda l'innovazione, puzzle game di questo tipo non ne avevamo ancora visti.
Se amate questo tipo di programmi, Tiny Skweeks non potrà deludervi, ma anche nel caso che questi videogiochi vi facciano solo arrabbiare, la simpatia di queste creature potranno ovviare al vostro problema. Dategli un'occhiata.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITA':	☺	85%
INNOVAZIONE:	☺	

PROSSIMAMENTE LORICIEL

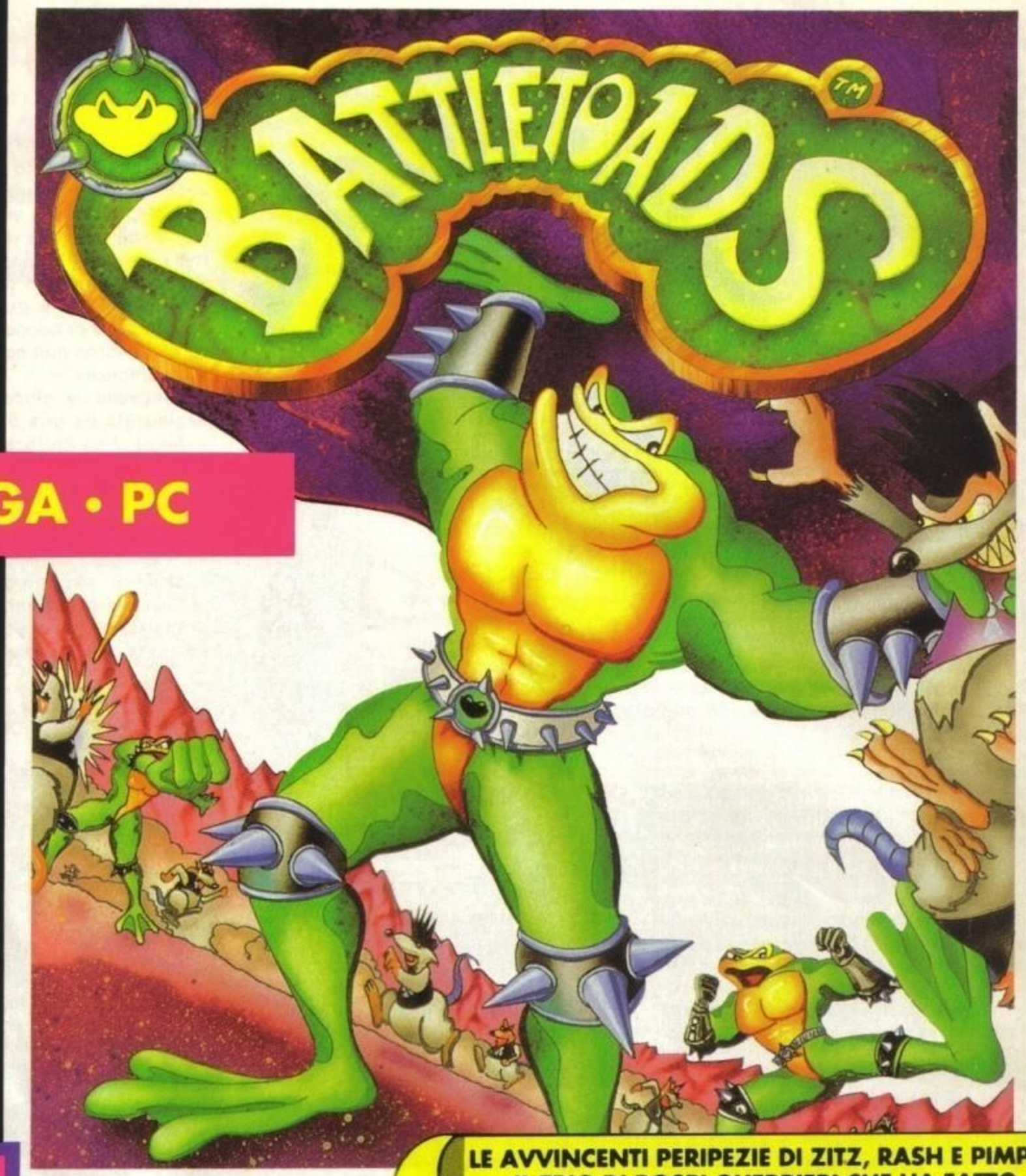
Come già annunciatovi il mese scorso, oltre a Tiny Skweeks, la Loriciel sta lavorando a numerosi altri interessanti prodotti. Partiamo da un gioco dedicato allo sbarco in Normandia, D-Day, che dovrebbe, secondo le nostre fonti attendibili, essere terminato e distribuito nel corso di queste stesso mese. Viene annunciato come il migliore simulatore di guerra mai realizzato su computer, ma come sempre per dare un giudizio completo e definitivo dovremo attendere di avere fra le mani qualche cosa di più attendibile rispetto a queste semplici immagini che vi pubblichiamo. Il gioco è sviluppato dalla Futura, e i programmatori affermano che, per la prima volta, il videogiocatore non avrà solamente un aereo da pilotare, ma sarà completamente immerso in un importante evento storico; a proprio piacimento poi, si potrà impersonare gli alleati o i tedeschi... 60 km di costa, 250000 soldati, 86 unità di guerra e 144 punti strategici sono i numeri di questo promettente videogioco. Quando acquisterete D-Day, in regalo troverete nella confezione anche una videocassetta di 45 minuti, utilissima per ricordare lo sbarco sopratutto a quei lettori che odiano a scuola l'ora di storia (è il mio caso).

Come già annunciato, la casa transalpina sta sviluppando il seguito di Jim Power. Max il numero scorso si era chiesto perché la Loriciel non avesse chiamato questo prodotto semplicemente Jim Power 2, ma dagli screenshotlo abbiamo capito; Doc Malone infatti assomiglia molto vagamente al predecessore e di conseguenza hanno pensato bene di cambiargli il nome. Dalle foto comunque possiamo essere soddisfatti, visto che grafica e colori sembrano davvero di buona qualità. I platform in circolazione sono fin troppi, ma se Doc Malone mantiene le sue promesse, non potremo far altro che rallegrarci.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



AMIGA • PC

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

ZITZ, RASH E PIMPLE... I BATTLETOADS!

LA MALVAGIA REGINA NERA ED I SUOI SCAGNOZZI HANNO RAPITO PIMPLE E LA BELLISSIMA PRINCIPESSA, AMICA DEI NOSTRI EROI.
COSA INTENDI FARE?
LA RISPOSTA È UNA SOLA: PASSARE ALL'ATTACCO!
PERCHÈ SEI UN BATTLETOAD E I BATTLETOADS NON PIANGONO, NON SI DISPERANO E NON CHIEDONO AIUTO!

MINDSCAPE

TRADEWEST

RARE

LEADER DISTRIBUZIONE

© & TM 1992 RARE LTD. LICENSED TO TRADEWEST INC. BY RARE-COIN-IT, INC. SUB LICENSED TO MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.

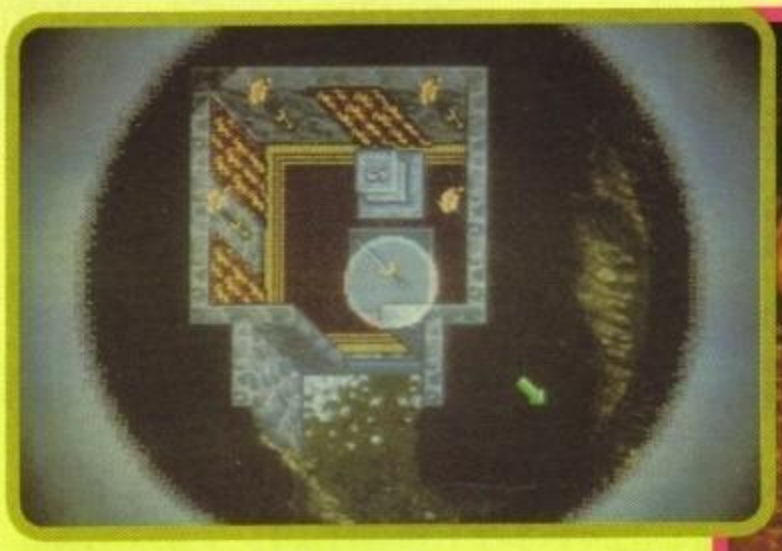
CADARIO

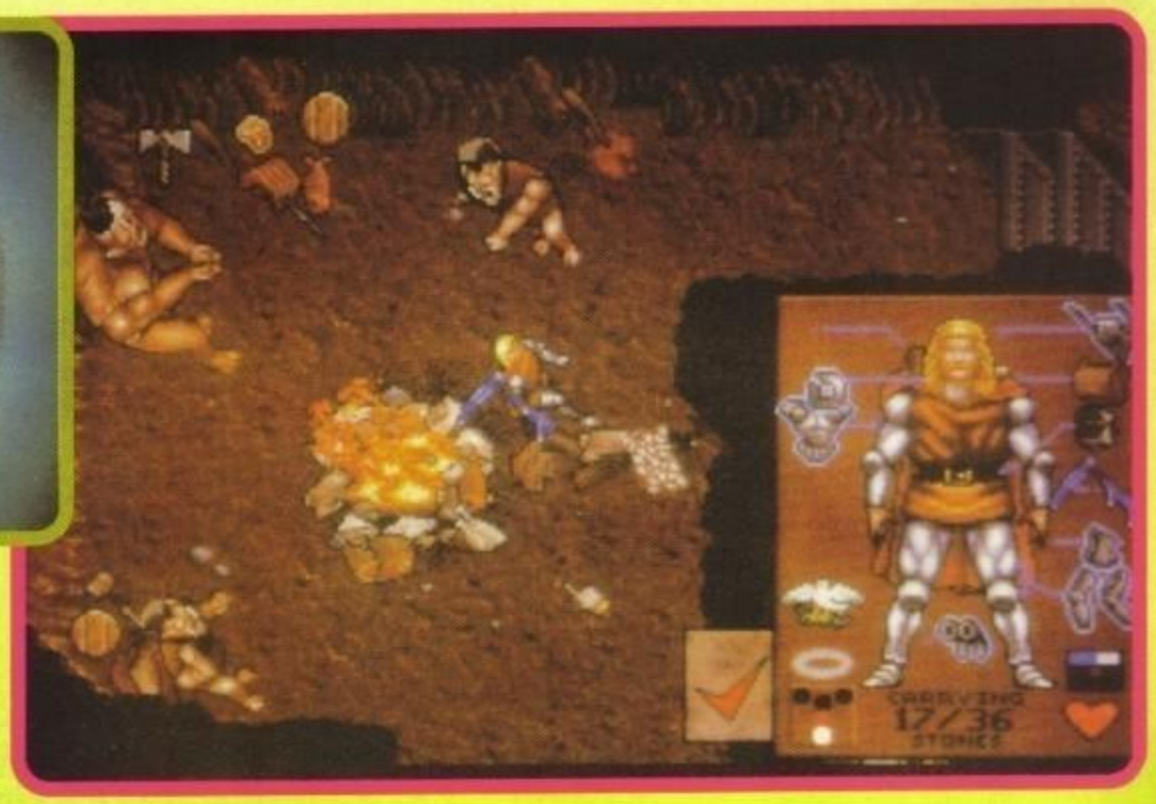
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN per PC L.49.900





Avete giocato a Ultima 7? Vi siete divertiti? Sentite il bisogno di nuove terre da esplorare e nuove missioni da compiere? Lo avete già cancellato dall'hard-disk? Perché non continuate a leggere qui sotto?

Ultima® VII
FORGE of VIRTUE™

PC

Forge of Virtue non è un vero e proprio gioco di per sé, eppure merita il mio plauso totale e incondizionato. Sarà perché mi sono fatto "prendere" recentemente da Ultima VII (che è indiscutibilmente il più grande gioco di ruolo su computer mai visto) e sarà perché tutto sommato l'idea di riportare alla luce qualcosa dall'antico Ultima III è alquanto affascinante, il fatto è che lo considero un prodotto realmente interessante, al contrario dei numerosi "add-on" dei simulatori, che spesso e volentieri si rivelano essere solo una serie di nuovi nemici da ammazzare. Il bello di Forge of Virtue è che è integrato con il resto dell'avventura, il che significa due cose: la prima è che fondamentalmente ci sono dei nuovi enigmi da risolvere, nuova gente da far fuori e nuovi interessantissimi posti da esplorare (che è il fattore che "accalappia" di più in un gioco così vasto), la seconda e forse più importante è che è possibile rivedere la vicenda principale, grazie alle nuove facilitazioni offerte dall'Isola di Fuoco. Riassumendo in poche parole: Ultima VII è un capolavoro, e FoV lo migliora.

Avete bisogno d'altro?

Non forniamo alcun globale, né i consueti valori per la Tecnica, la Giocabilità e l'Innovazione per un semplice motivo: sono gli stessi di Ultima VII, che per amor di brevità ricordiamo con un generale "ottimo".

Se avete risposto di sì alla prima, seconda e terza domanda allora Forge of Virtue potrebbe rivelarsi un prodotto davvero interessante. Se avete risposto sì anche alla quarta, vi aspetta un bel quarto d'ora di sano divertimento: non lo dovevate fare, ri-installatelo... E se avete risposto no alla quinta, non state leggendo e vi posso insultare a piacimento, tanto non ve ne accorgete.Comunque, questo Forge of Virtue è giocabile solo dai possessori di Ultima VII: si tratta infatti di un "aggiornatore" del programma, che corregge un paio di bug, migliora un paio di routine e soprattutto aggiunge un'intera isola con tanto di castello, sotterranei e mostriciattoli vari. Il prezzo da pagare? Tutte le partite salvate vengono cancellate, ma solo se si decide di aggiornare il programma (consigliato) e non di aggiungere solamente il nuovo lembo di terra.

La trama-base del gioco, ovvero l'inghippo della Fratellanza per fare entrare il Guardiano nella dimensione di Britannia, viene modificata molto leggermente grazie a un terremoto che scuote tutta Britannia sin dall'inizio della vicenda: in questo modo infatti viene annunciata la comparsa dell'Isola del Fuoco, proveniente da Ultima III - Exodus.Su quest'isola ci sono i tre santuari dedicati ai tre principi dell'Amore, del Coraggio e della Verità, che insieme alle otto virtù (onestà, compassione, valore, giustizia, sacrificio, onore, spiritualità, umiltà) formano un gruppetto di caratteristiche improntate alla bontà in maniera quasi nauseabonda. Frequentare questi santuari potenzia in maniera incredibile le abilità dell'Avatar, così come avventurarsi per i sotterranei dell'isola fornisce soldi, esperienza e un sacco di oggetti molto utili. In pratica, FoV fornisce una serie di "missioni" da completare in armonia con il resto del gioco e creare così un personaggio immensamente potente, probabilmente da utilizzare per i giochi successivi.

Ovviamente, il grado di sfida di ogni impresa è decisamente medio-alto, visto che completandole tutte quante viene messa a disposizione la spada più "cattiva" di tutto il gioco, una certa Shade Blade capace di tagliuzzare qualsiasi essere vivente (e non) in poche battute. Insomma, per andare a menare là dove nessuno uomo le ha date prima.

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	690	660
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1250	1190	1050

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L.13.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L 38.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800 — 180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS — GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

TecnoShop® by data office s.a.s.

Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

POINT POINT POINT POINT

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio	249.000
CDTV con Welcome disk in Italiano	1.069.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Amiga 600 (Commodore Italia)	700.000
Amiga 600 (Commodore Italia) + Dylan Dog	720.000
Amiga 600 HD (Commodore Italia) 30 Mbyte	849.000
Mps 1230 Stampante (Commodore Italia)	295.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro (Com. It.)	260.000
Mps 1550 Stampante Colore (Commodore Italia)	395.000

Se hai problemi di compatibilità adesso puoi facilmente risolverli con il: MOUSE KICK che ti permette un doppio Kickstar al tuo Amiga 500/2000. £. 85.000 con Kick 2.0 £. 65.000 con Kick 1.3

DATEL
Tavoletta Grafica con stilo e software £. 350.000
Digitalizzatore £. 200.000

Tac 2 Joystick professionale	25.000
Switchjoy Joystick con microswitch	24.000
Syncro Express	69.000
Mouses per Amiga PC Atari	35.000
Drive Esterni Cumana	130.000
Action Replay III	159.000
Espansione 1 Mbyte per A500 plus	150.000
Technosound digitalizzatore audio	99.000
Genlock Rockgen	285.000
Videon III versione 3.1	539.000
Kcs Pc Board	379.000

Novità !!!!
Action Replay per Sega Megadrive £. 120.000
Drive Power Computing con Copiatore Hardware incorporato £. 160.000

NEOGEO
Con Presa Scart Rgb ed un Gioco in Omaggio a sole £. 580.000
Disponibili anche Memory Card a sole £. 65.000

GVP Point	
Gvp Impact II A500 52 Mbyte	960.000
Gvp HardCard 52 Mbyte	813.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit	1.395.000

Disponibili Dischi BULK e MARCATI

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM
VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL.(02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102

ZOOL AMIGA £.49.900

A320 AMIGA E PC £.79.900

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

NOVITA' SEMPRE IN ANTEPRIMA

PIU' DI 3.000 GIOCHI PER IBM E COMPATIBILI

NOVITA' GIORNALIERE PER
SEGA MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY

AMIGA 600 £.530.000

PIU' DI 10.000 ARTICOLI
A MAGAZZINO IN PRONTA CONSEGNA

AMIGA 2000 V.2.05
A £.990.000

MONITOR MONO £.1.700.000
MONITOR COLORE £.1.900.000

MONITOR 1084PS2 COLORE £.420.000

AMIGA 3000 TELEFONA !

KICKSTART PER A600 £.89.000

ESPANSIONE A500 512KB £.50.000

RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS !!!

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

K K NOVEM

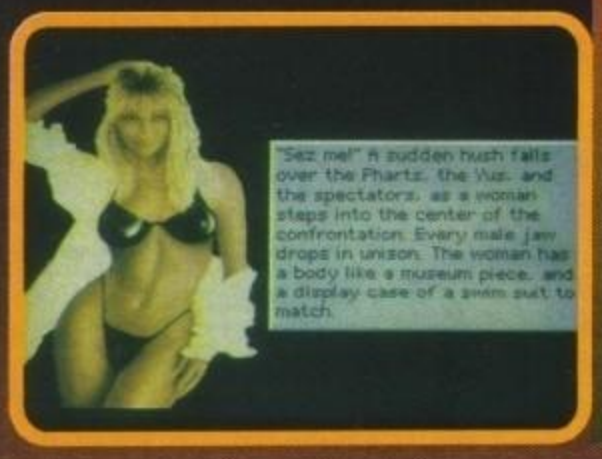
BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

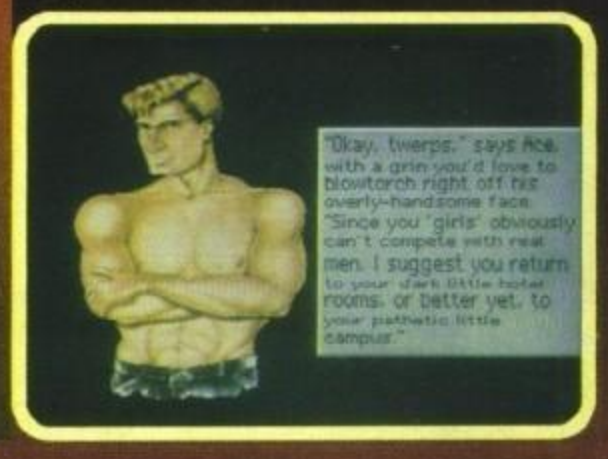
ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Beh, belle ragazze e incantesimi vanno decisamente d'accordo. Non ci credete? Date una occhiata alla serie Spellcasting e poi sappiatemi dire...

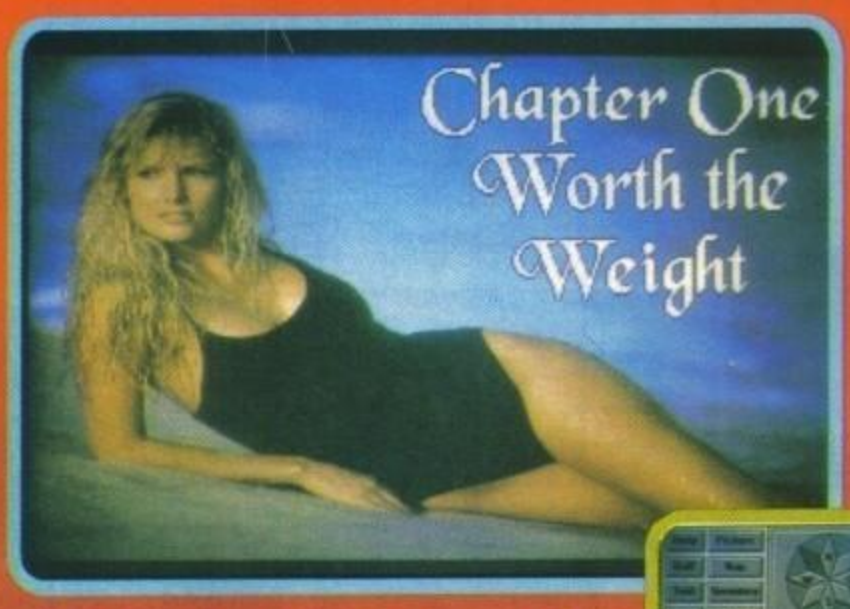


STEVE MERETZKY'S

SPELLCASTING 301

SPRING BREAK™

Davvero interessante questo Spring Break. Voglio dire, con una scatola così appetitosa e una introduzione così accattivante... mmhm, forse corro un po' troppo, è meglio partire dall'inizio. In Spring Break interpretate il ruolo di un apprendista mago, regolarmente iscritto alla Sorceres University, desideroso di spassarsela con una delle tante belle ragazze inserite nel gioco. Se avete giocato i primi due capitoli sapete



cosa intendo, altrimenti la Legend ha pensato bene di introdurvi al gioco con un rapido riassunto delle due puntate precedenti, che in pratica vi spiegano quanto siate imbranato, ma anche quanto, nonostante tutto, siate stati di vitale importanza per salvare l'università da pericoli di vario genere come maghi malvagi e simili. Oltre a tutto questo sempre la discinta professoressa dell'introduzione, vi illustra le vostre varie avventure amorose, che sono in pratica lo stimolo a cominciare subito l'avventura.

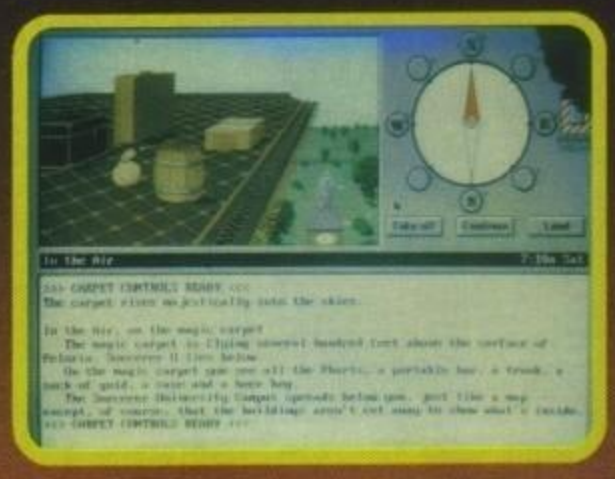
inglese in mano per i doppi sensi, mi raccomando), dove incontrate una fantastica donna, bionda, prosperosa e vogliosa; grazie ad un simpatico incantesimo contenuto nel vostro spellbook riuscite ad appartarvi con lei e a... scoprire con amarezza che è tutto un sogno e che in realtà siete nella vostra scalcinata stanza del college e dovete prepararvi per la pausa primaverile.

A questo punto del gioco avrete così scoperto già un bel po' di cose come: l'interfaccia video è per i 3/4 completamente testuale, con un incredibiliardo di verbi e un inimmaginabiliardo di oggetti e persone con cui interagire, c'è poi un box comprendente le frecce per gli spostamenti e i bottoni per le shortcuts, mentre per il restante quarto è dedicato alla grafica, con una finestra che illustra i luoghi visitati e (soprat-

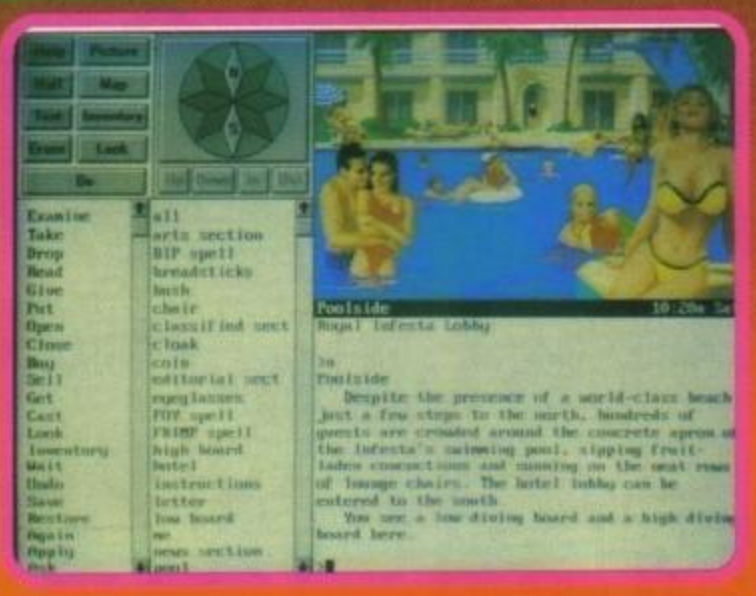
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

word" o simili; poi abbiamo un paio di frecciatine ai pirati, dato che quando chiedete di mostrarvi le istruzioni relative al vostro tappeto volante (contenute nel manuale originale) vi verrà suggerito di spedire una richiesta scritta di istruzioni all' FBI, completa di nome, cognome e indirizzo e includendo la dicitura "sono un pirata". Veramente demenziale! Scusate, ma ora devo proprio andare, mi aspetta una biondina digitalizzata niente male... ah,

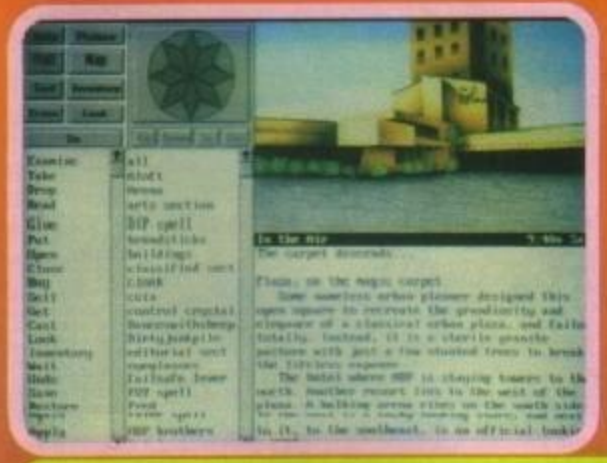


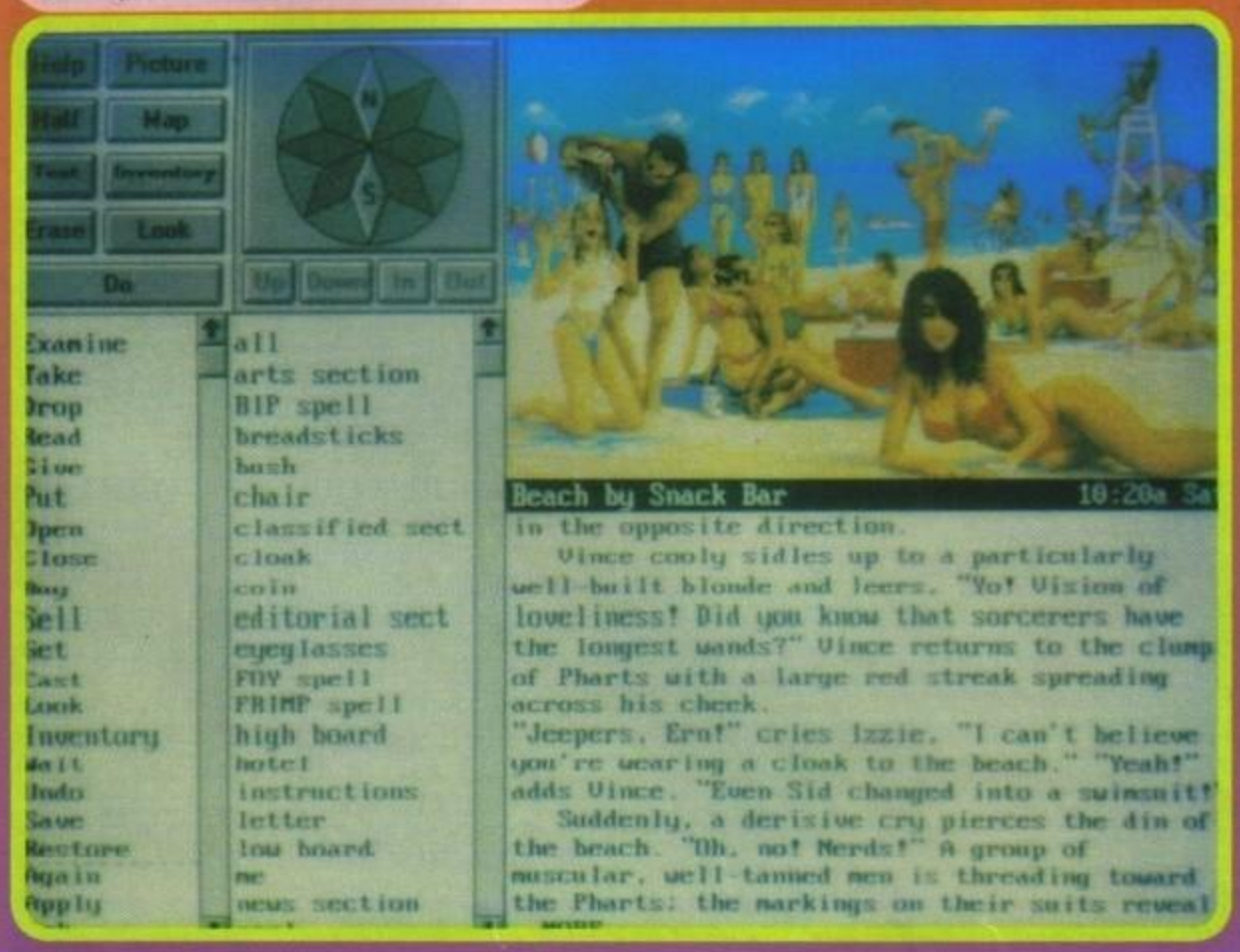
tutto) le bellezze che incontrate. Quello che forse non avrete scoperto sono alcune chicche assolutamente imperdibili: prima di tutto il modo Naughty, attivabile semplicemente digitando "Naughty" (che fantasia, eh?!?), che vi permetterà di gustarvi tutte le cose più sporche senza censure e di parlare nel modo più svaccato possibile senza incorrere in messaggi tipo "non-sense



dimenticavo, per giocare a Spellcasting 301 avrete bisogno di 6 mega e mezzo di hard disk e 640Kb di RAM, e se volete avere una grafica in alta risoluzione e un sonoro sincronizzato all'azione, siate sicuri di possedere una VGA VESA compatibile e una Soundblaster o una Roland MT-32. Intesi?

Andy Orchesi





PC

Se devo essere sincero i primi due capitoli non mi erano proprio piaciuti, vuoi per la difficoltà decisamente elevata, vuoi per l'interfaccia utente che, pur essendo punta&clicca, si era rivelata da un punto di vista testuale particolarmente ostica. Questo terzo episodio però ha un qualcosa in più rispetto ai predecessori, e non posso non essere soddisfatto: in primo luogo la grafica utilizzata è in 800x600 a 256 (sempre che abbiate una SuperVGA) ed è decisamente ben disegnata; il sonoro quando è digitalizzato raggiunge livelli che sfiorano la perfezione, e ve ne accorgerete fin dall'inizio gustandovi le onde del mare infrangersi sulla spiaggia; mentre quando sfrutta semplicemente i canali FM della Soundblaster riesce ad essere quantomeno apprezzabile (meglio del solito jingle suonato sui pianetti che si trovano nel Dixan) e davvero di atmosfera. In secondo luogo la trama è molto più accattivante delle altre, a partire dal sogno iniziale decisamente coinvolgente, e soprattutto molto più scorrevole delle precedenti, dove era facile bloccarsi dopo le prime due stanze esplorate (avete mai giocato a Time Quest? Personalmente sono riuscito a vedere solo le due locazioni iniziali!). La nota negativa di Spring Break è invece il fatto di essere quasi completamente testuale, e a parte qualche caso sporadico, il più delle volte vi ritroverete a leggere una sfilza di righe di descrizione (rigorosamente in inglese, naturalmente), quando oramai si usa utilizzare animazioni grafiche. Insomma, secondo il mio parere il sistema di gioco è per certi versi datato e molte volte noioso, considerando anche che la grafica in lata risoluzione viene sfruttata troppo poco; anche se gli appassionati delle avventure testuali potranno pensarla diversamente. Altro guaio di Spellcasting 301 è che esce in un periodo in cui le avventure tecnicamente ineccepibili o comunque di elevata qualità abbondano (basti vedere Legend of Kyrandia del numero scorso o Rex Nebular da qualche parte su queste pagine), perciò non riesce a fare appieno la figura che tutto sommato merita. Il consiglio finale è quindi scontato: se vi piace il sistema di gioco, con le solite tonnellate di verbi tra cui scegliere, e un livello di difficoltà alto, allora questa volta l'acquisto merita di essere preso in considerazione, anche considerando che un sacco di belle ragazze ben disegnate e ben spogliate sono veramente appetitose, altrimenti dirigete il vostro sguardo su altre avventure, vi conviene.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

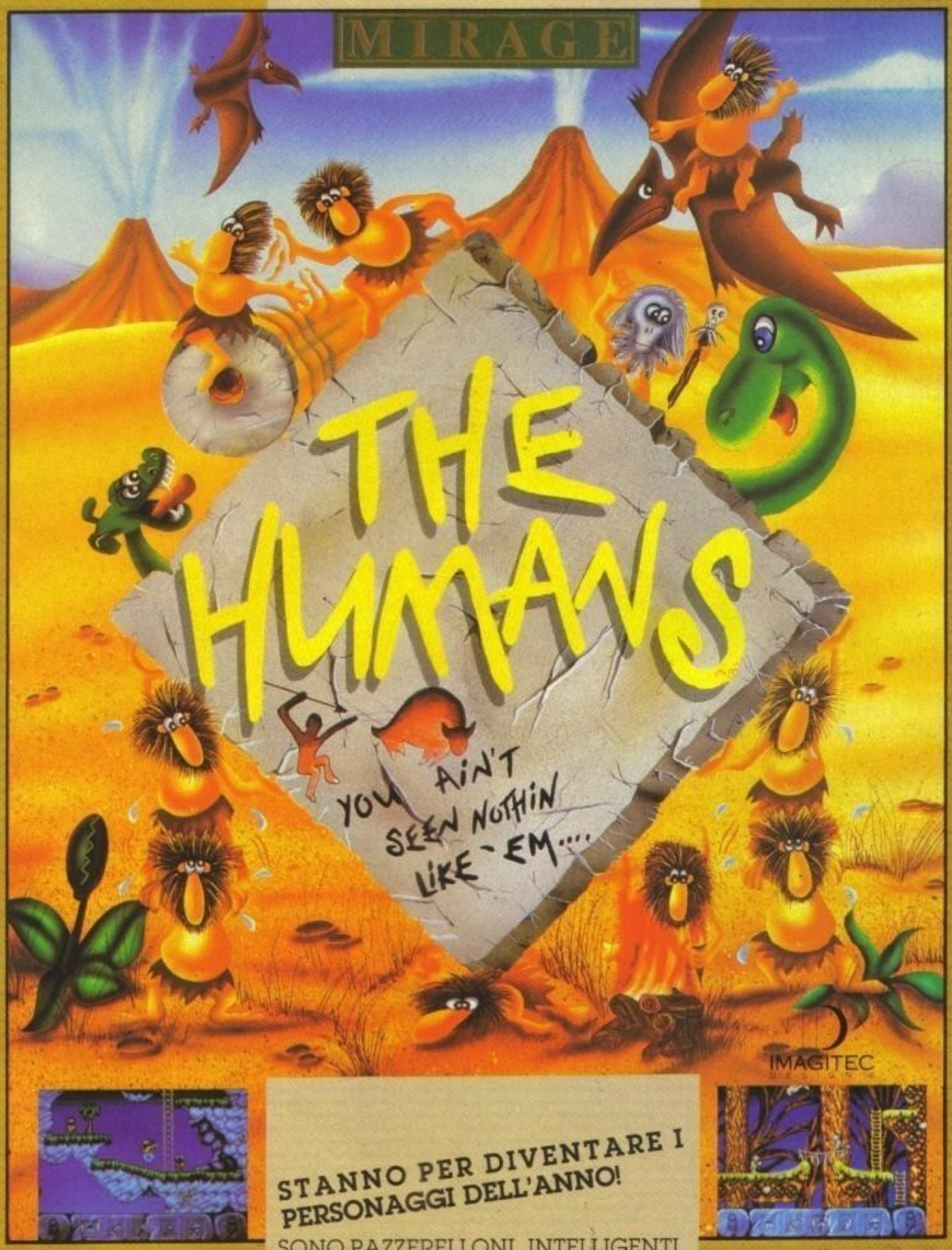
GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.



© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC./MIRAGE "HUMANS"™ GAMETEK INC.

STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER

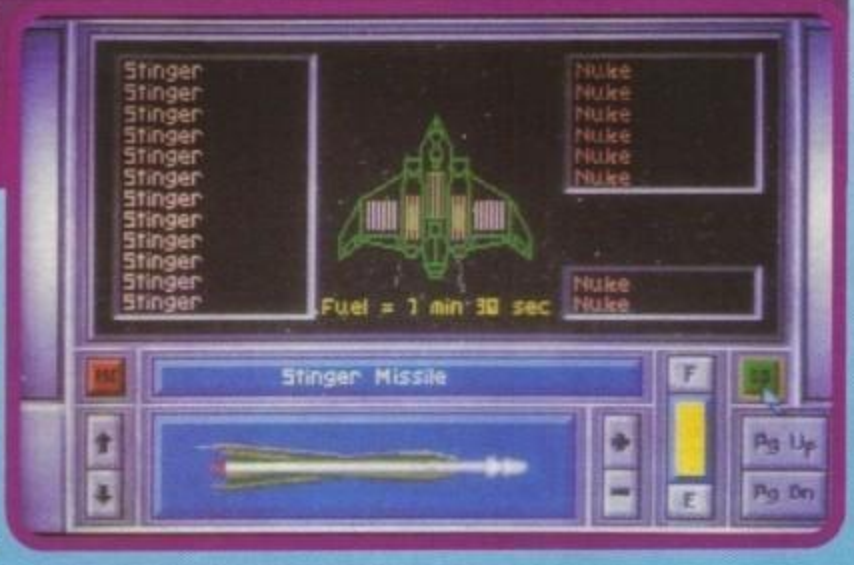
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPLAY per PC L.129.900

XF5700 MANTIS EXPERIMENTAL FIGHTER™

Finalmente è arrivato, dopo mesi di attesa è giunto in redazione il terzo episodio della saga di Wing Commander e... come dici Shin? Wing Commander non c'entra niente con questo gioco? Sorry, mi rimangio tutto!



Ebbene sì, non è facile ammetterlo, ma anche i redattori di TGM sbagliano. Ma a mia scusante posso dire che questo nuovo prodotto della MicroPlay (per chi non lo sapesse sotto-etichetta della MicroProse) ricorda molto da vicino il capolavoro della Origin, soprattutto per ciò che concerne lo schema di gioco.. Per quanto riguarda la trama vi basti sapere che in un futuro decisamente lontano la pronipote di Lilli Gruber condurrà una trasmissione settimanale sulla dannosità dei diserbanti chimici che inquinano l'ambiente; purtroppo per lei, i produttori di insetticidi di mezzo universo (il nostro mondo era evidentemente divenuto ormai troppo piccolo) si riunirono con lo scopo d'eliminare la fastidiosa giornalista: i metodi per farlo erano decisamente tanti, ma quello che si adattava di più alle loro esigenze era senza dubbio il famosissimo alieno creato da H.R. Giger (avete presente Alien III? (se non l'avete già visto sbrigatevi perché è un vero capolavoro!)(Io rimango del mio parere, pollice verso. NdMax)); i contatti furono presi il più rapidamente possibile, ma il mangiauomini in questione non aveva la minima intenzione di collaborare... cosa fare allora? L'unica alternativa valida era contattare i Siriani, originari di Sirio, che avevano in comune con il sopracitato Alien la facoltà di usare i corpi umani come incubatrici (con la differenza che mentre i primi uscivano dal petto del malcapitato, i secondi preferiscono la schiena); detto fatto, e i Siriani cominciarono a costruire le loro astronavi per effettuare la migrazione verso il nostro adorato pianeta; fortunatamente alcune notizie sull'attentato che si sarebbe svolto trapelarono, e si fece di tutto per impedire che la giornalista perisse; quando ormai il pericolo sembrava scongiurato gli alieni misero furbescamente in atto il loro piano d'attacco e così Jessica (questo è il nome della giornalista) si trovò un alieno in corpo, e fin qui non ci sarebbe neanche da preoccuparsi tanto, peccato però che dopo pochi giorni l'inquilino abusivo decide di uscire allo scoperto in una diretta televisiva!

I governi di mezzo mondo si mobilitarono per fermare l'invasione che ormai era sfuggita di mano persino a chi l'organizzò; l'unica alternativa rimasta era la Solbase, una stazione militare orbitante nello spazio.
I migliori piloti della F.O.E. (acronimo di Fist Of Earth) furono radunati nella suddetta base e un nuovo tipo di caccia fu costruito appositamente per loro: l'XF5700 Mantis; l'arma più temibile che l'universo abbia mai conosciuto.Le missioni saranno tante (oltre 100, stando a quanto dice il manuale) e solo dei veri uomini potranno portarle a termine senza lasciarci le penne; mi sembra superfluo dirvi che il pilota di una di questa terribili arma sarete proprio voi. Il Mantis è comunque un caccia molto ben armato con un cannone Mass Driver frontale (che, da quanto fio potuto appurare personalmente, NON SERVE A NIENTE!), più vari tipi di missili e di mine (che possono anche essere a testata nucleare); le armi che potrete aggiungere al vostro caccia saranno inizialmente pochine ma, col passare del tempo (e delle missioni), ne verranno sviluppate di nuove e di più potenti; dopo alcune missioni verrete inoltre promossi o decorati e non mancherà qualche scena d'intermezzo per spezzare la (fin troppa) monotonia delle missioni.Lo schema di gioco ricorda molto quello collaudato in Wing Commander: pannello di controllo, roster dei piloti, briefing, sequenza di lancio e di atterraggio, salto iperspaziale... Ma, sfortunatamente, non ci troviamo di fronte ad un capolavoro di simile spessore.

Stefano Petrullo

PC

Inutile tergiversare: sono rimasto veramente deluso da questo Mantis. Per certi versi era giustamente considerato un titolo particolarmente atteso, ma il risultato non può considerarsi all'altezza. Come capita spesso nel mondo dei videogiochi, chi sviluppa un nuovo prodotto cerca di riempirlo fino all'inverosimile di grafica e sonoro di alta qualità, finendo però per tralasciare la vera consistenza del programma, e qui ci troviamo indubbiamente di fronte a una situazione di questo genere.
Mantis è farcito di sequenze in ray-tracing, parlato digitalizzato e musiche di discreta fattura, ma il resto? Il resto semplicemente non c'è; del centinaio di missioni descritte dal manuale ne ho portate a termine circa cinquanta, e posso dirvi che sono tutte uguali, proprio così: "sali sul tuo caccia, vai nel determinato pianeta, distruggi le astronavi e torna a casa"; le uniche cose che cambiano sono il tipo e il numero dei caccia nemici, la presenza o meno dei vostri compagni e poco altro; decisamente non ci siamo. Problemi nascono anche relativamente alla grafica "in-game" (escluse cioè le sopracitate sequenze in ray-tracing), estremamente monotona, ripetitiva e scarsamente dettagliata. Questo avviene perché le astronavi nemiche si vedono solo raramente; nel senso che l'HUD visualizzerà il nome dell'astronave e un indicatore di LOCK; quando l'indicatore lampeggia voi sparate, guardate l'esplosione (peraltro anch'essa digitalizzata molto bene, a differenza dei volti dei piloti) e quindi tornate alla base... Tutto qui.Un particolare curioso riguarda poi la configurazione richiesta: 386 o 486, ma suppongo che i suddetti processori servano principalmente per le schermate d'intermezzo. Un prodotto che emerge quindi dalla massa solo per l'uso spropositato di sequenze in ray-tracing e parlato digitalizzato, per il resto il giudizio non può essere particolarmente entusiastico.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☹
INNOVAZIONE:	☺
GLOBALE	76%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO per Amiga L. 69.900

Siete ambiziosi? Non amate studiare? Chiedete sempre denaro ai vostri genitori? Ecco allora il lavoro che risolverà i vostri problemi. Qualche sacrificio all'inizio, ma poi soldi, successo e moltissime ragazze pioveranno dal cielo con una velocità sorprendente (dicevano lo stesso anche del caporedattore... NdMax).

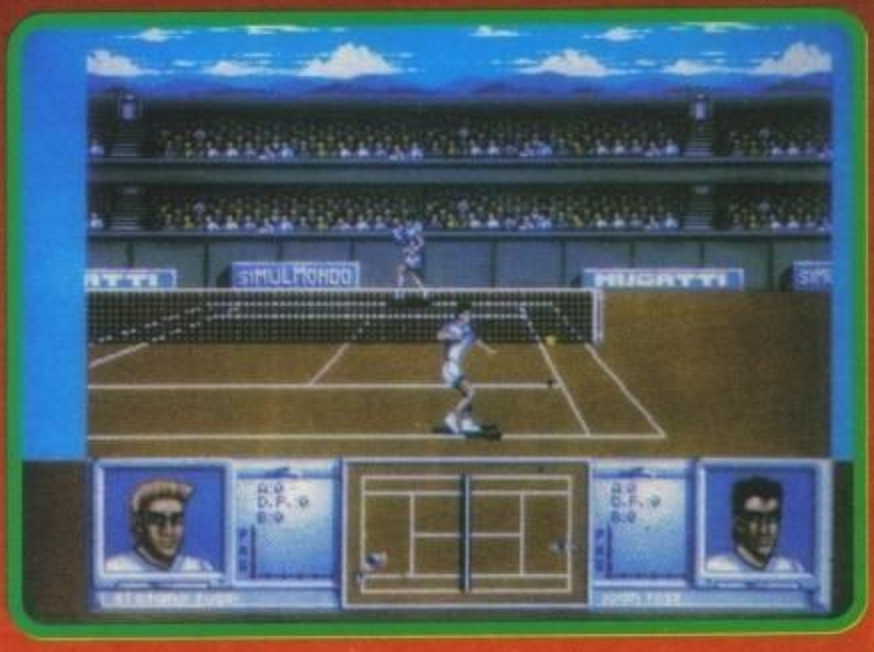
3D WORLD TENNIS

Contemporaneamente, o quasi, all'uscita del pugilato e del calcio, la Simulmondo completa la nuova linea sportiva 3D World con il tennis. Anche questo capitolo possiede un predecessore che risale a qualche anno fa, quando cioè la casa bolognese era ancora alle prime armi e, trascinata dai successi di Formula 1 Manager, aveva prodotto G.P. Tennis Manager. Questo videogioco permetteva di affrontare la vita del tennista, piena di impegni in tutto il mondo, in maniera esemplare. Si aveva a disposizione un quantitativo abbastanza limitato di denaro con il quale si aveva la possibilità di iscriversi ai vari tornei in giro per il globo. Se i risultati non venivano ottenuti, il gioco terminava, ma al contrario, se ottenevate qualche buon piazzamento in qualsiasi torneo, oltre ad un discreto guadagno, qualche talent scout di differenti aziende potevano offrirvi un contratto di sponsorizzazione che vi avrebbe assicurato la permanenza nel circuito per i mesi successivi. Le partite potevano essere giocate in modo arcade, oppure in modo automatico, cioè in base alla forza dei tennisti, il computer giocava la partita ed assegnava la vittoria. Davvero un capolavoro di simulazione sul Commodore 64. L'Amiga, come sappiamo, è macchina molto potente, ma proprio per questo è per certi versi più difficoltoso programmarci sopra. Forse per questo la versione a 16 bit non si rivelò all'altezza: le opzioni erano inferiori, ma è stata soprattutto la giocabilità della sezione arcade, che non riusciva a conquistare il videogiocatore.

Il team di Francesco Carlà, comprendendo i lati negativi di G.P.Tennis Manager, ha quindi voluto crearne una sorta di seguito: 3D World Tennis. Se ben ricordate la prima preview di questo gioco l'avevamo confezionata nella rivista omaggio che trovavate insieme al TGM del Natale scorso (quella con la foto più brutta mai apparsa sul nostro giornale... raffigurante un albero di Natale umano con la foro di noi redattori).

L'intenzione di base era quella di andare oltre a tutte le varie limitazioni riscontrate nei vari Pro Tennis Tour, Tennis Cup, ecc. I suddetti titoli avevano infatti, dietro al giocatore controllato dal computer, una specie di muro contornato da buchi nei quali la palla doveva passare per marcare un punto.

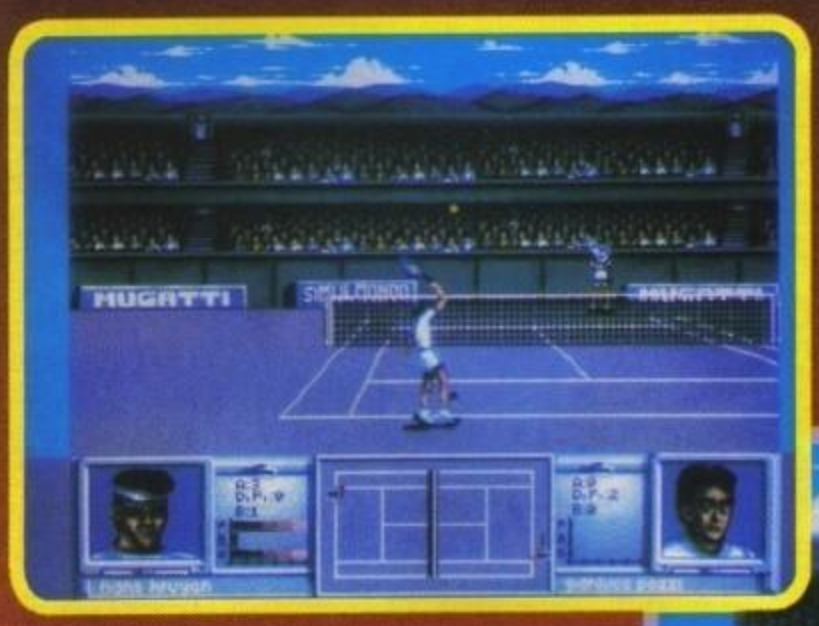
La difficoltà dei vari tennisti era così inversamente proporzionale all'ampiezza di questi buchi. In aggiunta, se il giocatore riusciva a



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

comprendere la posizione di tali fori, cercava di infilare sempre con gli stessi colpi il tennista avversario. Il tentativo è stato quindi quello di cambiare questo modulo di gioco, creando dei tennisti intelligenti in modo tale che il videogiocatore non potesse comprendere i pattern di gioco dei vari avversari, non esistendo un colpo che faccia immancabilmente punto.
Entriamo ora nel gioco: la prima scelta obbligata per iniziare la scalata
alla classifica ATP riguarda la creazione di un tennista. Nome, età,
nazionalità, terreno preferito e stile di gioco sono le caratteristiche
editabili, potrete in aggiunta scegliere tra le 64 simpatiche facce



presenti per rappresentare il vostro tennista.
E subito bisogna partecipare al primo torneo in programma, cercando di
ottenere un buon risultato che vi potrebbe permettere di trovare quello
sponsor che vi sistemerebbe per molto tempo (a questo proposito, io giocatore NC F.I.T.E.T., per i non addetti federazione italiana di tennis tavolo, sono ancora in cerca di uno sponsor, se qualcuno è interessato telefoni pure in redazione (a furia di prenderlo a racchettate doveva pur imparare qualche cosa... NdMax)).
Passando al gioco vero e proprio vi dico subito che gli sprite sono molto grossi, in perfetta simbiosi con la serie 3D World, e il campo può essere visualizzato in numerosi metodi differenti, come potrete scorgere dalle stesse foto. Cominciamo dal movimento del tennista che viene seguito in tempo reale dalla telecamera; cosi facendo, il giocatore ha sempre l'esatta
visuale di quello che vedreste se voi foste davvero sul campo. Se però desiderate visualizzare anche quello che il vostro avversario vede, come diceva sempre Teo Robinson, non c'è problema: esiste l'apposita opzione; esistono comunque altre altre possibilità, la più interessante delle quali è sicuramente la visuale dalla pallina, per certi versi un po' caotica, ma molto spettacolare. Scegliendo invece la modalità a due giocatori lo schermo viene diviso in due quadranti, come del resto prevedibile.
Aggiungo a questo punto di non formulare date giudizi troppo affrettati dopo la prima partita, mandando magari a quel paese il redattore che ha recensito questa simulazione. Questo a causa di una particolare difficoltà di gioco iniziale causata dal singolare sistema di controllo e dalla scarsa incisività dei colpi del vostro novello tennista (come del resto immediatamente comprensibile visualizzando, grazie all'opzione statistiche, i 35 doppi falli compiuti nella corso della prima partita). Posso comunque assicurarvi che le cose pian piano miglioreranno e gli scambi si faranno quindi molto più interessanti; come in tutte le cose si tratta solo di fare un po' di pratica.

Massimiliano Pescatori

Amiga

Con questo terzo prodotto sportivo casa bolognese chiude l'annunciata serie 3D World. Volendo tirare un po' le somme sull'intera triade posso dirvi che si tratta nel complesso di prodotti validi, anche se, tutto sommato, era forse lecito attendersi quel qualche cosa in più che finisce invece per allontanare ogni contendente dalla corona simulativa di ciascuna disciplina.
Sia chiaro, anche 3D World Tennis è un titolo di buon spessore tecnico, confezionato ottimamente, infarcito di buona grafica e supportato dai vari metodi innovativi di gioco, ma anche questa volta gli vengono a mancare alcuni, importanti, punti dal fattore giocabilità.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	86%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TEL. 29.52.01.84/29.52.01.80

AMIGA 500+ con 1MB chipRAM,Kick 2.0
L. 600.000

AMIGA 3000
1 MB CHIP RAM E 1 MB FAST
25 MHz, Hard disk 50MB
L. 2.900.000

COMMODORE CDTV remote control,remote mouse,tastiera,drive ed enciclopedia in 21 volumi Grolier
L. 1.350.000

AMIGA 2000
ver 1.3 1Mb chip RAM
L. 950.000

AMIGA 3000
1MB CHIP RAM E 1MB FAST
25 MHz, Hard disk 100 MB
L. 3.300.000

COMMODORE 64+REGISTRATORE 1530
L. 199.000

«« ECCEZIONALE »»

AMIGA 600 L. 499.000
AMIGA 600HD L. 890.000

**** DRIVE ****

drive 1541 II	L. 249.000
DRIVE ESTERNO per A500	L. 130.000
DRIVE INTERNO per A500	L. 149.000
DRIVE INTERNO per A2000	L. 149.000
DRIVE INTERNO per A3000	L. 200.000

**** ACCESSORI CDTV ****

TASTIERA CDTV	L. 130.000
DRIVE CDTV	L. 220.000
TRAKBALL OTTICO CON PORTE	
JOYSTICK	L. 150.000

**** ACCESSORI AMIGA ****

atonce	L. 390.000
KCS pc-board	L. 390.000
action replay 500	L. 180.000
action replay 2000	L. 199.000
mouse selector aut	L. 19.000
A2300 internal genlock per A2000	L. 290.000
cabinet professionale per A500	L. 130.000

**** MOUSE ****

ROCTEC MOUSE	L. 50.000
MOUSE COLOR	L. 45.000
ROLLER MOUSE CH	L. 189.000
GENI TRAC GENIUS	L. 119.000

**** MONITOR ****

COMMODORE 1084S	L. 450.000

**** CONSOLES ****

GAME BOY+tetris	L. 145.000
GAME GEAR+sonic	L. 270.000
LINX	L. 175.000
LINX+batman II	L. 220.000
MEGA DRIVE+sonic	L. 290.000

**** DISCHETTI ****

* 5¼ DD	L. 350
* 3½ DD	L. 800

**** STAMPANTI ****

commodore MPS 1270	L. 279.000
commodore MPS 1550	L. 420.000
NEC P20 24 AGHI 80 CL.	L. 590.000
NEC P30 24 AGHI 136 CL.	L. 850.000
STAR LC-10 color	L. 420.000
STAR LC-200	L. 550.000
STAR LC 24-200 COLOR	L. 830.000
STAR SJ-48 INK JET	L. 690.000

-SCANNER 256grey	L. 290.000
-SCANNER 256grey+ OCR	L. 370.000
-SCANNER A COLORI SHARP JX-100	L. 890.000

ECCEZIONALE !!!

SUPER NINTENDO CON SUPER MARIO BROSS, CAVO SCART, ALIMENTATORE
L. 380.000

FANTASTICO !!
TV TUNER SAVAGE, ti consente di trasformare il tuo monitor per AMIGA in uno stupendo televisore 14" con telecomando a 16 canali
L. 249.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

** HARD DISK **		
GVP PER A500 52MB SCSI	L.	880.000
GVP PER A500 105MB SCSI	L.	950.000
GVPII PER A2000 52MB	L.	
GVPII PER A2000 105MB	L.	
HARD CARD GVPII PER A2000	L.	350.000
HD SCSI QUANTUM 40MB	L.	450.000
HD SCSI QUANTUM 80MB	L.	600.000
HD SCSI QUANTUM 170MB	L.	900.000
HD SCSI QUANTUM 240MB	L.	1.150.000
MODEM EXT. 2400	L.	160.000
MODEM EXT. 2400 V23	L.	190.000
MODEM EXT. 2400 V23+MNP5	L.	260.000
MODEM/FAX EXT. MNP5	L.	349.000
MODEM 14.400 MNP5,V42bis	L.	790.000

** ESPANSIONI **		
esp. 512K per A500	L.	69.000
esp. 2MB ext. per A500/1000	L.	290.000
esp. 1MB commodore A600	L.	150.000
esp. 1MB comp. A600	L.	99.000
2MB esp. 8MB per A2000	L.	320.000

** SCHEDE COMPATIBILITA' **		
ROM 2.0 COMMODORE	L.	190.000
kickstart 2.0 A500	L.	80.000
kickstart 1.3 A500+	L.	69.000
kickstart 1.3 A600	L.	79.000

VIDEO +, nuovo digitalizzatore video per amiga 500 e 2000 con RGB splitter incorporato, rileva immagini in 14 secondi e le salva in formato IFF 24 bit
L. 390.000

ECCEZIONALE!!!
MAXI-GEN

IL PRIMO GENLOCK PROFESSIONALE COMPLETAMENTE CON ISTRUZIONI IN ITALIANO. SUPPORTA QUALSIASI TIPO DI INGRESSO VIDEO COMPOSITO, S-VHS, RGB, PAL, NTSC, TBC
L. 1.100.000

NEC 4FG L. 1.490.000

** AUDIO/VIDEO **

MICRO-GEN	L.	190.000
VIDEO TITLER	L.	110.000
VIDEON IV	L.	350.000

NEW !!!! AT-EMULATOR

VORTEX GOLDEN-GATE 386SX-25MHz per amiga 2000/3000 espandibile fino 16Mb, controller per floppy 1.44,2.88,1.2MB. Controller HD ide, VGA color interface
L. 1.100.000

COMMODORE 1960 MULTISYNC
L.790.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI
GARANZIA 12 MESI SU TUTTI GLI ARTICOLI PUBBLICIZZATI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTRO LE 48 ORE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM per PC, Amiga

ROME AD 92

Dopo il discreto successo di Robin Hood, la Millenium tenta nuovamente il colpo grosso con questo nuovo gioco dedicato ai patiti della storia di Roma, ci riuscirà o no? E chi può dirlo?

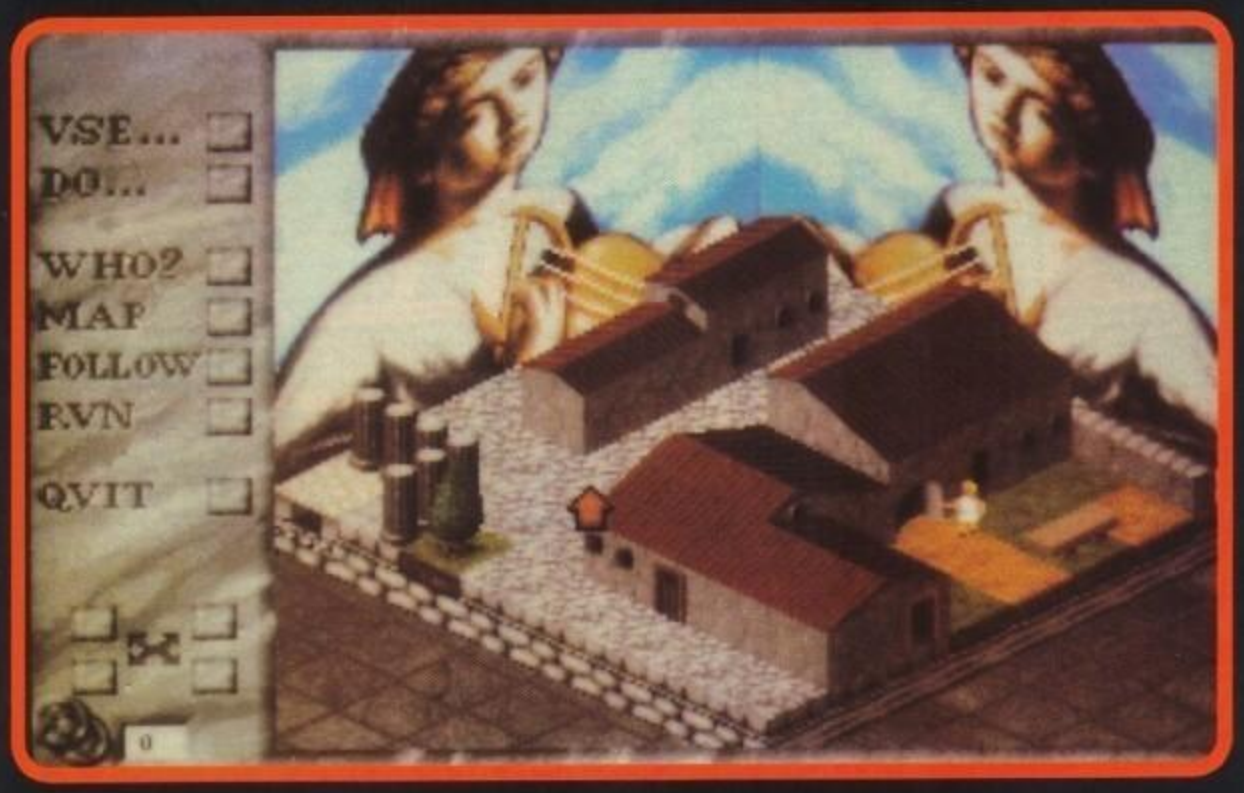
Ci sono tante vicende accadute nel passato che non sono mai state scritte sui libri di storia, lo sapevate?
Una di queste narra di un certo schiavo di nome Ettore che, con un po' di fortuna e con altrettanta buona volontà, riuscì a fare una rapida carriera diventando addirittura imperatore. Tutto cominciò comunque tantissimo tempo fa nell'antico regno di Roma: il nostro eroe, schiavo provetto da ormai parecchio tempo, venne comprato, nella città di Ercolano, da un avvocato molto famoso.
Un bel giorno il padrone gli diede il compito di consegnare una lettera contenente delle informazioni Top Secret:

il destinatario di questo messaggio era un certo Seganus Megadrivus (e suo fratello come si chiamava: Segaum Mastersytum? NdSH)(non sto scherzando, il nome del tizio è proprio questo!), un losco figuro dall'aria non troppo rassicurante.
Il bravo schiavetto portò a termine il compito assegnatogli, ma, tornando a casa, scoprì che era in corso un'eruzione vulcanica nei pressi del suo paese: bisognava fuggire, ma come (per uno schiavo di quei tempi fuggire senza il consenso del padrone era un'impresa utopistica)(schiavo finché vuoi, ma se con un fiume di lava che ti sta per ricoprire stai lì ad attendere il permesso del padrone allora sei pure un bel pirlone!)?
Ed è proprio qui che comincia la vostra avventura, dal momento che decidete di darvela a gambe levate. Non rimane quindi che imbarcarvi su una nave e fuggire verso la capitale dell'Impero, dove avrete modo di cominciare una nuova vita come cittadino romano (e chissà che cos'altro!).
Molti di voi staranno già pensando di trovarsi di fronte a un adventure, ma è proprio qui che vi sbagliate perché Rome AD 92 è classificabile solo come Rome AD 92 e nient'altro: in questo gioco dovrete limitarvi a sopravvivere, cercando allo stesso tempo di fare carriera nella società romana. Tutto questo sembrerebbe normale per un'avventura, ma non vi ho ancora detto che per riuscire nella vostra impresa non dovrete solo risolvere enigmi, col procedere del gioco (e della carriera), avrete anche il compito di comandare truppe e spodestare dal trono un imperatore malvoluto dal popolo (che poi è lo stesso che vi aiuterà ad accumulare potere all'inizio della vicenda): una sorta di ibrido quindi tra un'adventure tradizionale e Powermonger (vista anche la prospettiva isometrica).
Il gioco è diviso in sei "missioni" diverse ambientate nei più famosi luoghi che

sono stati sotto il potere dell'Impero e, queste sei possono a loro volta essere divise in due gruppi principali: quelle in cui risolverete enigmi in stile adventure e quelle prettamente militari ove, impartendo ordini ai vostri soldati, dovrete ottenere la vittoria sul nemico .
I programmatori della Millenium, visto il genere di gioco alquanto singolare, hanno optato per un'interfaccia a icone "dinamica" (nel senso che le azioni possibili varieranno in base agli oggetti o alle persone con le quali avrete modo d'interagire) che vi permetterà di impartire ordini al vostro personaggio: il pannello contenente i comandi occupa circa 1/5 dell'area di gioco, e raggruppa, come spero possiate notare dalle foto, molte

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



istruzioni che spaziano dal pedinamento di un personaggio fino ad arrivare all'uso degli oggetti da voi accumulati (durante le missioni di guerra potrete invece usufruire di un nuovo "party" di comandi che ricorda vagamente quello di Powermonger); tutto il gioco viene comunque gestito da queste due interfacce, mentre il resto dello schermo è occupato dall'area di gioco, vista isometricamente.
Durante lo svolgimento di una partita avrete poi modo di interagire con parecchi personaggi caratteristici dell'antica Roma (usurai, centurioni, assassini, ecc.), ognuno con un proprio stile di vita (bellissima l'ancella che si ricorda all'ultimo momento della mancanza di uva per l'orgia giornaliera) e caratterizzati da una vena di umorismo che scade a volta nel demenziale (niente di negativo comunque).
Infine posso aggiungervi che ROME AD 92 è disponibile già tradotto in italiano e, stranamente, non richiede configurazioni da capogiro, ma si accontenta di un modestissimo 286 a 16 MHZ e di un hard disk con circa 4,5 megabytes di liberi, le schede grafiche previste sono la EGA e la VGA (con i suoi ormai classici 256 colori) mentre le schede sonore sono le ormai consuete Adlib, Soundblaster e Roland.

Cosa aspettate allora? Andate a giocare e chissà che nella prossima interrogazione di storia non riusciate a prendere un bel nove!

Stefano "Bdm" Petrullo

PC

E' difficile giudicare un prodotto del genere, molte software house in precedenza hanno tentato di unire insieme più stili di gioco facendo uscire, il più delle volte, un ibrido che spesso non era "né carne, né pesce".
Rome AD 92 riesce fortunatamente a superare questo tipo di problema; lo schema di gioco è amalgamato ottimamente e le varie "fasi" della vostra carriera sono in linea di massima abbastanza diverse, evitando abilmente di diventare monotone.
La grafica VGA è realizzata bene e senza troppe pretese: schermate d'intermezzo ottime e molto funzionale quella "in game"; il sonoro non è fondamentale in questo genere di giochi, ma, anche questa volta, quello che è stato fatto risulta gradevole.
Come ho già accennato nella recensione, i programmatori della Millenium hanno dato al gioco un tono molto umoristico che riesce a spezzare la frustrazione che potrebbe assalire il giocatore meno esperto (che ad ogni modo viene comunque aiutato da un'interfaccia molto intuitiva e da dei preziosi consigli scritti nel manuale).
L'unico dubbio che mi è rimasto riguarda la longevità: la gran parte degli enigmi risulta spesso troppo facile e i giocatori più esperti potrebbero rimanere un po' delusi.
Stesso discorso per le missioni di guerra.
In definitiva la Millenium è riuscita a sfornare un prodotto che racchiude due giochi diversi, legati tra loro da una continuità che ne aumenta la giocabilità, spingendo quindi il giocatore ad andare avanti. Bel lavoro!

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	89%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
Hard Disk 40 MB 2MB RAM 1.44 FDD SVGA
Lit.1.099.000
PC¿ esk Top Commodore 80486 33MHz
Hard Disk 120 MB 4 MB RAM 1.44 SVGA
Lit.2.299.000

MONITOR SVGA COMMODORE 14" Lit.550.000
MONITOR SVGA SAMSUNG 14" Lit.450.000
MONITOR SAMSUNG 17" Lit.1.990.000

Stampante Laser Texas Instrument Microlaser Plus
Postscript 9 pagine al minuto Lit.2.450.000

PAGAMENTI RATEALI PRIMA RATA TRA 90 GIORNI

AMIGA 500 PLUS APPETIZER	Lit. 650.000
AMIGA 600	Lit. 580.000
AMIGA 600 HD	Lit. 1.050.000
AMIGA 2000	Lit. 1.150.000
AMIGA CDTV	Lit. 990.000
AMIGA 3000 25/50	Lit. 2.800.000
AMIGA 3000 25/100	Lit. 3.300.000
AMIGA 3000 TOWER 25/100	Lit. 3.990.000
AMIGA 3000 TOWER 25/200	Lit. 4.990.000
AMIGA 4000 25/40	Lit. 3.800.000

Ritiriamo in permuta Amiga 500 1.3 1Mb Ram a Lit.250.000
Tutti i prezzi sono IVA compresa.

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 3544283 - Chiuso il lunedi mattina

PC WARE s.r.l.

PRODUZIONE ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500-1000-2000
COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E PC COMPATIBILI NUOVI E USATI
PERMUTE USATO CON USATO / NUOVO CON USATO

ESPANSIONI DI MEMORIA

AMIGA 500 ESP. 512 KB	50
AMIGA 500 ESP. 512 KB + CLOCK	67
AMIGA 500 PLUS ESP. 1 MB INTERNA	75
AMIGA 500 ESP. 1,5 MB (KS 1.3) INT	150
AMIGA 500 ESP. 2 MB INT ESP 4 MB	210
AMIGA 500 ESP. 4 MB INTERNA	330
AMIGA 1000 ESP. 1MB ESTERNA	190
AMIGA 2000 ESP. 2MB ESP. 8MB	210

RAM 44256-41100-SIMM 1MB-ZIP A3000

COMPUTERS AMIGA

AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3 (USATO)	350
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0	540
AMIGA 600	460
AMIGA 600 HD/20	710
AMIGA 600 HD/30	810
AMIGA 2000 KS 1.3/ 2 DRIVES (USATO)	750
AMIGA 2000 KS 1.3/ 2 DRIVES+JANUS XT (U)	900
AMIGA 2000 PLUS KS2.04+ECS	950
CDTV COMMODORE (USATO)	690

MONITORS

COMMODORE 1084S	360
COMMODORE 1084 (USATO)	250
COMMODORE 2080 ANTIFLICKER (USATO)	350
MULTISYNC 1024 x 768 x 0,28 DP	390
NEC 3FG 15" MULTISYNC	950

HARD DISKS AMIGA

COMMODORE A590 20MB A500 (USATO)	420
COMMODORE A590 20MB A500 + 2MB (USATO)	540
SYNTHESIS HARDITAL A500 43MB ESP. 8MB	490
SYNTHESIS HARDITAL A500 85MB ESP. 8MB	650
GVP IMPACTII A500 52MB ESP. 8MB	750
GVP IMPACT II A2000 52MB ESP. 8MB	630
CONTR. SCSI GVP A2000 2/8 MB	250

SCHEDE ACCELERATRICI

68020+68881 A 25 MHZ A500/A500+/A2000	250
68030+68882 A 25 MHZ A2000 ESP. 8MB	650
68030+68882 A 25 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 8MB	750
68040 A 40 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 32MB	1.250

ACCESSORI VIDEO

GENLOCK MINIGEN	290
GENLOCK MICROGEN NEWTRONIC	350
GENLOCK COMMODORE AMIGA 2000 A2300	250
GVP IMPACT VISION	3.290
DCTV PAL - DIGITALIZZATORE 24 BIT PLANE	750
HITACHI VIDEO PRINTER	1.490

ACCESSORI VARI

DRIVE ESTERNO SLIM + PASSANTE	110
FLICKER FIXER A2000 MICROWAY	320
ANTIFLICKER AMIGA 5002000 MULTIVISION	350
ANTIFLICKER COMMODORE AMIGA 2000	330
GVP DIGITAL SOUND STUDIO STEREO	150
INTERFACCIA MIDI	50
INTERFACCIA MIDI PROFESSIONAL DR. T'S	100
KICKROM 2.0 PER KS 1.3	90
KICKROM 1.3 PER KS 2.0	90
VORTEX AT ONCE (USATA) AMIGA 500/2000	250
KCS PC POWER BOARD AMIGA 500	250
SIDECAR AMIGA 1000 (USATO)	190
FAX BROTHER 325	750
A10 ALTOPARLANTI STEREO X AMIGA	50
MODULATORE TV	40
CAVO SCART	21
TAVOLETTA GRAFICA 12"x 12" + CURSORE	270
TAVOLETTA GRAFICA 18"x 12" + CURSORE	490

STAMPANTI

COMMODORE MPS 1230 9A 80C	270
COMMODORE MPS 1270 INKJET	230
COMMODORE MPS 1550C 9A 80C COLOR	330
STAR LC 20 9A 80C 180 CPS	290
STAR LC200 9A 80C 225 CPS	390
STAR LC24-200 24A 80C 222CPS	550
STAR LC24-200 + KIT COLORE	590
OKI MICROLINE 380 24A 80C 180CPS	470
DICONIX 150 PLUS INKJET PORTATILE + BORSA	490
HP DESKJET 500 INKJET 300x300 DPI	750
HP DESKJET 500C INKJET COLOR 300x300 DPI	1.190
HP LASERJET IIP PLUS	1.290
HP PAINTJET INKJET A COLORI (SERIALE)	990
XEROX 4020 INKJET A COLORI (USATA)	990

MODEMS

2400 ESTERNO + VIDEOTEL	150
2400 ESTERNO + VIDEOTEL + MNP5	220
2400 ESTERNO + VIDEOTEL + FAX S/R	250
9600 ESTERNO + VIDEOTEL + MNP5	390
14400 ESTERNO + MNP5 + FAX S/R	490

PREZZI x 1.000
ESCLUSA IVA 19%

PC MICROSYS ELECTRONICS

CONFIGURAZIONE: CASE DESKTOP - MINITOWER O SLIM CON DISPLAY - RAM 4MB - DRIVE 1.44 MB HARD DISK 105MB - SCHEDA VIDEO VGA 1MB - TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI - MOUSE MS DOS 5.0 IN ITALIANO ORIGINALE + MANUALI

386DX-40 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.190
486DX-33 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.540
486DX2-50 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.740
486DX2-66 4MB HD 105MB VGA 1MB S3	1.990
486DX2-66 C/S LOCAL BUS	2.390
HARD DISK 210MB 11msec	+ 300
SCHEDA VIDEO VGA 1MB VRAM S3	+ 200
NOTEBOOK 386SX-25 1MB HD60MB	1.690
NOTEBOOK 486SLC-25 2MB HD120MB	2.590
HARD DISK 45MB 28 ms	270
HARD DISK 105MB 14 ms 32K CACHE	390
HARD DISK 130MB 17 ms	490
HARD DISK 210MB 11 ms 64K CACHE	690
SCHEDA VIDEO VGA 256KB	40
SCHEDA VIDEO VGA 1MB OAK 077	90
SCHEDA VIDEO VGA 1MB TSENG ET4000	150
SCHEDA VIDEO VGA 1MB TSENG ET4032	190
SCHEDA VIDEO VGA 1MB NCR EXP. 2MB	190
SCHEDA VIDEO VGA 1MB VRAM S3	290
SCHEDA VIDEO VGA 1MB VRAM S3 L.B.	340
MONITOR 14" VGA B/N FLAT SCREEN	160
MONITOR 14" MSYNC 1024x768x0,28	390
MONITOR 15" MSYNC 1280x1024x0,28 N.I.	650
MONITOR 17" MSYNC 1280x1024x0,26 N.I.	1.190
SCHEDA SOUND BLASTER PRO BASIC	270
SCHEDA SOUND BLASTER PRO + MIDI	330
VIDEO BLASTER	550
MULTIMEDIA S.B. KIT (CD + S.B. PRO)	890
HANDY SCANNER GENIUS B/W 256	290
HANDY SCANNER GENIUS COLOR+OCR	490

SHOW ROOM : VIA G. MARCONI 21
00043 CIAMPINO (ROMA)
TEL. 06-7912121 TEL/FAX 06-7910643
ORARIO : LUNEDI - SABATO 9-13 / 16-20
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer Service for Users

Computer service for users

Via Machiavelli, 58 - 00185 Roma

Tel. (06)44.51.812 Fax (06)44.50.178

PERSONAL COMPUTERS - COMMODORE AMIGA - ACCESSORI

- Amiga 600 L. 500.000
- Amiga 600 HD20MB L. 850.000
- Amiga 2000 L. 1.100.000
- Amiga 3000 BASE L. 2.750.000

AMIGA 600

SWITCHER AUTOMATICO MOUSE - JOYSTICK L. 45.000	ESPANSIONE RAM INTERNA A 2MB L. 140.000

AMIGA 500

Hard Disk GVP A500 HD8+ 85 Mega Byte SCSI L 1.100.000	Hard Disk GVP A530 Per AMI500 120 MByte SCSI con 68030 emulatore GVP286 **L. 2.350.000**
Hard Disk ROCHARD RG-800 105 Mega Byte IDE L 1.100.000	
GVP Emulatore AT-286 16 MHz L. 630.000	Emulatore AT-ONCE PLUS AT286 16MHz L. 499.000

AMIGA 2000

GVP Acceleratrici 68030 25 MHz 1MB esp. 13MB L 1.500.000	GVP IMPACT VISION 24 BIT PAL A2000 A 3000 Frame buffer 1.5 MB. 16 Milioni di colori. Genlock. Splitter. Qualità video BROADCASTING. FLICKER FIXER. Uscite: RGB/S-VHS/VIDEOCOMPOSITO MULTISYNC Software in dotazione: MACROPAINT/SCALA/CALIGARI **L. 3.990.000**
GVP Acceleratrici 68030 40 MHz 4MB esp. 16MB L. 2.300.000	
GVP Acceleratrici 68030 50 MHz 4MB esp. 16MB L. 3.550.000	
GVP Acceleratrici 68040 25 o 33 MHz 1MB esp. 32MB Controller SCSI - RAM 32 bit L. 4.850.000	

Personal Computers - PREMIERE.Plus

Configurazione: Desktop - 1 Floppy 3.5 per 1.44Mb - RAM 1Mb - Tastiera 102 tasti 2 RS232 - 1 Parallela - Controller AT-BUS - VGA 256Kb (800 x 600)

386SX L. 680.000	386DX-40 L. 820.000	486DX-33 L. 920.000
486DX-50 L. 1.500.000	Monitor 14" 1024 x 768 0.28 pitch interlacciato L 480.000	Monitor 15" 1280 x 1024 0.28 pitch non interlacciato L 780.000
Monitor 17" 1280 x 1024 0.28 pitch non interlacciato L 1.400.000	Scheda Video Acceleratrice VGA S3 1MB 65.536 colori L. 450.000	Scheda Video Acceleratrice VGA Galaxy 2000 24 bit L. 300.000

Prezzi IVA compresa escluso trasporto

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore AMIGA ATARI LYNX SOFT center Nintendo GAME BOY™ IBM Rivenditore autorizzato PS/1 SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI coop. s.r.l. assistenza servizi sistemi informatici

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

POINT POINT POINT POINT POINT POINT

La computerade da un taglio AI PREZZI

PERSONAL COSI' CONFIGURATI....

1MB RAM+HARD DISK 45MB+ DRIVE (1,44-1,2)+S.VGA COLORE+ 2 SERIALI+PARALL.+GAME+TASTIERA 102 TASTI+ MOUSE TRE TASTI+MANUALI E DISCO DI SISTEMA

.....A LIRE.....

286/27 MHZ L. 787.000
386/33 sx L.929.000
386/33 MHZ dx L.1.099.000
386/59 cache L.1.199.000
486/99 SX L.1.199.000
486/170 cache L.1.599.000

48 ORE DI PROVA PRIMA DELLA CONSEGNA, ASSISTENZA IN SEDE GRATUITA IN 15 MINUTI.

Commodore A500 1.3 garanzia italiana, manuali in italiano, mouse alimentatore. **L. 549.000**

GVP POINT Schede e accessori ultime novità

MONITOR

MONOCROMATICO VGA	L.179.000
VGA COLORE 14 POLLICI	L.389.000
MULTISCAN 1024X768	L.489.000
NEC 3FG 1024X768 0,28	L.999.000

ACCESSORI

SCANNER GENIUS OCR	L.199.000
SCANNER COLORI GENIUS	L.849.000
SOUND BLASTER VER. 2.0	L.219.000
SOUND BLASTER PRO	L.349.000
MIDI PER SOUND BLAST	L. 49.000
MODEM 2400 BAUD	L. 149.000
MODEM FAX EST MOFAX	L.299.000
TAVOLETTA GRAF.12X12	L.299.000

STAMPANTI

NEC P20 24 AGHI 216 CPS	L 499.000
NEC P30 24 AGHI 136 C.	L 729.000
CITIZEN SWIFT 24 A (colori)	L 539.000
SWIFT 24X 24A 136C (colori)	L 799.000
CITIZEN PN 48 NOTEBOOK	L. 549.000
CITIZEN 224 24A (COLORI)	L 399.000
STAR LC 20 9A 180 CPS	L 289.000
LC 200 COLORI 222 CPS	L 379.000
LC 24/200 COLORI 24A	L. 580.000
OLIVETTI 136C 9 AGHI	L 399.000
PANASONIC 1123 24 AGHI	L. 459.000

In Via GUIDO CASTELNUOVO 33 (Ponte Marconi) 00146 Roma Tel. 06/5566219 Tel. 06/5592835 Fax. 06/5594161

VENDITA RATEALE DA 6 A 48 MESI SENZA CAMBIALI solo zona di roma

Tutti i giorni dal lunedì al sabato dalle ore 9:30 alle ore 13:00 e dalle ore 15:30 alle 19:00, lunedì mattina chiuso

I PREZZI SONO AL NETTO D'IVA

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/SSI per PC L. 89.900

THE SUMMONING™

Corridoi senza fine, trappole, mostri, incantesimi, oggetti arcani: è Dungeon Master 2? Eye Of The Beholder 3? Might & Magic 4? Nossignori, è The Summoning...

Ma coraggio, in questo nuovo gioco di ruolo non dovrete avventurarvi in fogne labirintiche come in Eye Of The Beholder, o in sotterranei opprimenti come in Dungeon Master, e nemmeno in un mondo multiforme come in Might & Magic... perché vi avventurerete in sotterranei-fogna opprimenti che costituiscono un mondo multiforme! Chiariamo questo punto: l'idea che hanno avuto i signori della SSI è stata di buttare in un gigantesco frullatore un po' tutte le fonti ispiratrici e le varie prospettive dei loro classici giochi di ruolo. Potrete immaginare il risultato: una bella prospettiva visuale isometrica (non soggettiva, quindi) con il vostro allegro compagno della foresta al centro. Per quel che riguarda l'ambientazione, si può dire che subissero il fascino indiscreto dei sotterranei: ne hanno strizzato nel gioco quaranta livelli diversi, recuperando direttamente da Dungeon Master e da Eye Of The Beholder il modo di affrontare e risolvere particolari situazioni problematiche, un esempio per tutti: lasciare rocce o oggetti sulle pedane che aprono le porte.

Se fin qui la struttura generica di gioco può essere chiara, avendo illustri predecessori, possono ancora sfuggirvi alcuni dettagli. Innanzitutto alla SSI hanno anche usato una bella canna da pesca nelle idee Origin, ed ecco spuntare i dialoghi con le parole chiave e le conversazioni con una sola parola. E questo significa che c'è qualcuno con cui scambiare quattro chiacchiere, oltre ai soliti giannizzeri del Male: in Eye Of The Beholder c'erano solo cattivacci, e in Dungeon Master (mi pare) altrettanto. L'inconveniente di base è che nessuno di loro potrà unirsi a voi: partirete con un solo personaggio e finirete con un solo personaggio. Ma non buttatevi in un pozzo di sconforto: il vostro eroe potrà avanzare di livello in quattro classi di armi e in tre classi di magia, oltre a progredire come personaggio. Col tempo diventerà un vero tuttofare, e sarà affar vostro usare un po' di tatticismo per trasformare combattimenti sempre più numerosi in duelli nei quali avere facilmente il sopravvento.

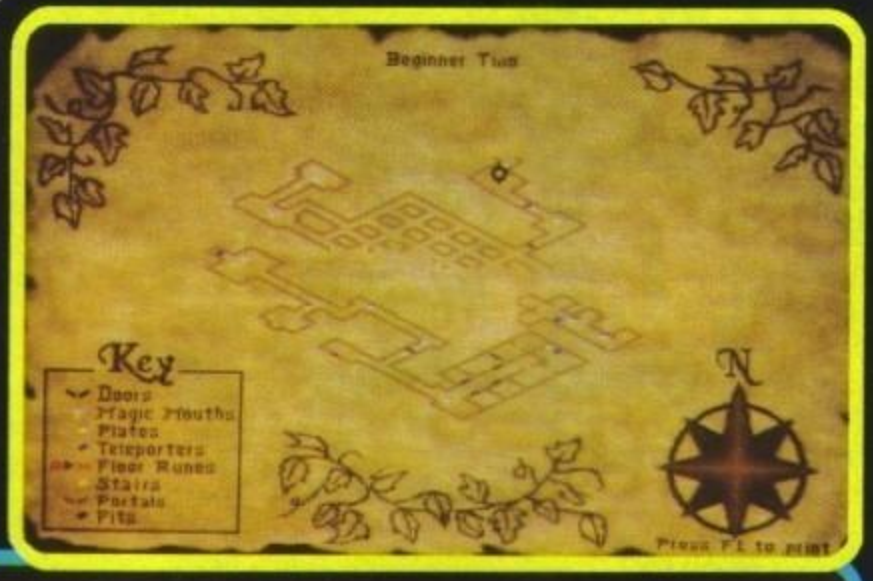
L'interfaccia di comando prevede una finestra di stato scorrevole che è una vera e propria scheda del personaggio: ne mostra l'inventario, l'amorevole visino (che potete scegliere in fase di creazione), due istogrammi per punti fisici e psichici, una rappresentazione a figura intera con tanto di equipaggiamento, e una batteria di icone per azioni e magie. Il controllo è fondamentalmente via mouse, ma anche la tastiera è utilizzabile con un certo profitto; vi rimando al commento per le osservazioni.

E che dovreste fare, poi? Oh, una passeggiatina: attraversare quaranta miseri livelli, uccidere mostri a centinaia, trovare ogni sorta di oggetti, conversare con personaggi amichevoli: tutto questo perché un gran rompitasche nomato Shadow Weaver si è messo in testa di conquistare il mondo con la bomba atomica, sic-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

come Pablo Picasso aveva dipinto la Guernica, in quel momento intervenne però il Dottor Stranamore che aprì le braccia e disse: "Fratello!", e si beccò una pugnalata da Giulio Cesare che stava annegando nel Rubicone... Chiaro e semplice, quindi: dovete conquistare la fortezza di questo Shadow Weaver prima che combini qualche pasticciaccio brutto, e guarda caso i quaranta livelli di sotterranei sono la sua fortezza. Probabilmente avrà qualche scorciatoia personale: attraversarlo tutto per uscire a comprare un etto di formaggio (e poi rientrare) dovrebbe essere una faccenda matusalemmica. Non preoccupatevi troppo, comunque: siccome in un sotterraneo non potete vedere le stelle, potete dedicarvi a farle vedere a tutti i cattivacci che giungeranno troppo vicini alla vostra arma. Se non altro, creerete un ottimo effetto pirotecnico che potrà rischiarare ulteriormente il cammino: i sotterranei sono illuminati, ma, siccome la fortuna ci vede ben poco, un aiuto extra affinché vi veda meglio non guasta. E qui stavo per scaraventarvi nel commento senza le classiche noticine: il vostro Picci deve avere 640K e la VGA; il gioco ha la puzza al naso e non vuole andare sugli XT; soffre per giunta di claustrofobia cosicché esige un ampio ardisco, ma siccome in fondo è buono e generoso userà volentieri le vostre schede sonore, in fondo le avete pagate voi. E se per caso avete un topo, ossia un mouse, farà in modo che funzioni e che non scappi nella dispensa di Shadow Weaver, a pappare il famoso etto di formaggio che con tanta fatica quel deficente ha comperato. Saluti e baci.



PC

La prima cosa che colpisce di The Summoning è la quantità di esplorazione necessaria: la SSI stessa, fedele alla tradizione, sulla confezione specifica che il tempo di gioco è superiore alle 100 ore continuative. Non fatico a crederlo, vista la vastità del solo primo livello, e la cuccagna aumenta se i livelli si differenziano anche per la grafica; si deve inoltre apprezzare la gradualità dei livelli e la sensazione quasi continua di lieve progresso. La grafica ambientale a 256 colori non offre comunque effetti sensazionali, che comunque sono secondari in giochi del genere, ma rimane di buon livello, specialmente per la finestra di stato e per le facce dei personaggi. Arrivati a questo punto bisogna puntualizzare i difetti: innanzitutto la prospettiva isometrica in cui i corridoi sono particolarmente larghi introduce qualche problema nel posizionamento del personaggio, che emerge soprattutto quando si deve combattere: non è sempre facile trovare la posizione giusta di attacco, e più di una volta ho preferito lasciare da parte il mouse e usare la cara vecchia tastiera. Questo vale anche per gli oggetti da prendere e lasciare, che sono vincolati a posizioni precise del personaggio. In conclusione, se siete ruolo-dipendenti e avete assolutamente voglia di un'altra megadose di claustrofobia organizzata, The Summoning è assolutamente da considerare, almeno se riuscite a superare il piccolo problema dei puntamenti.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	88%

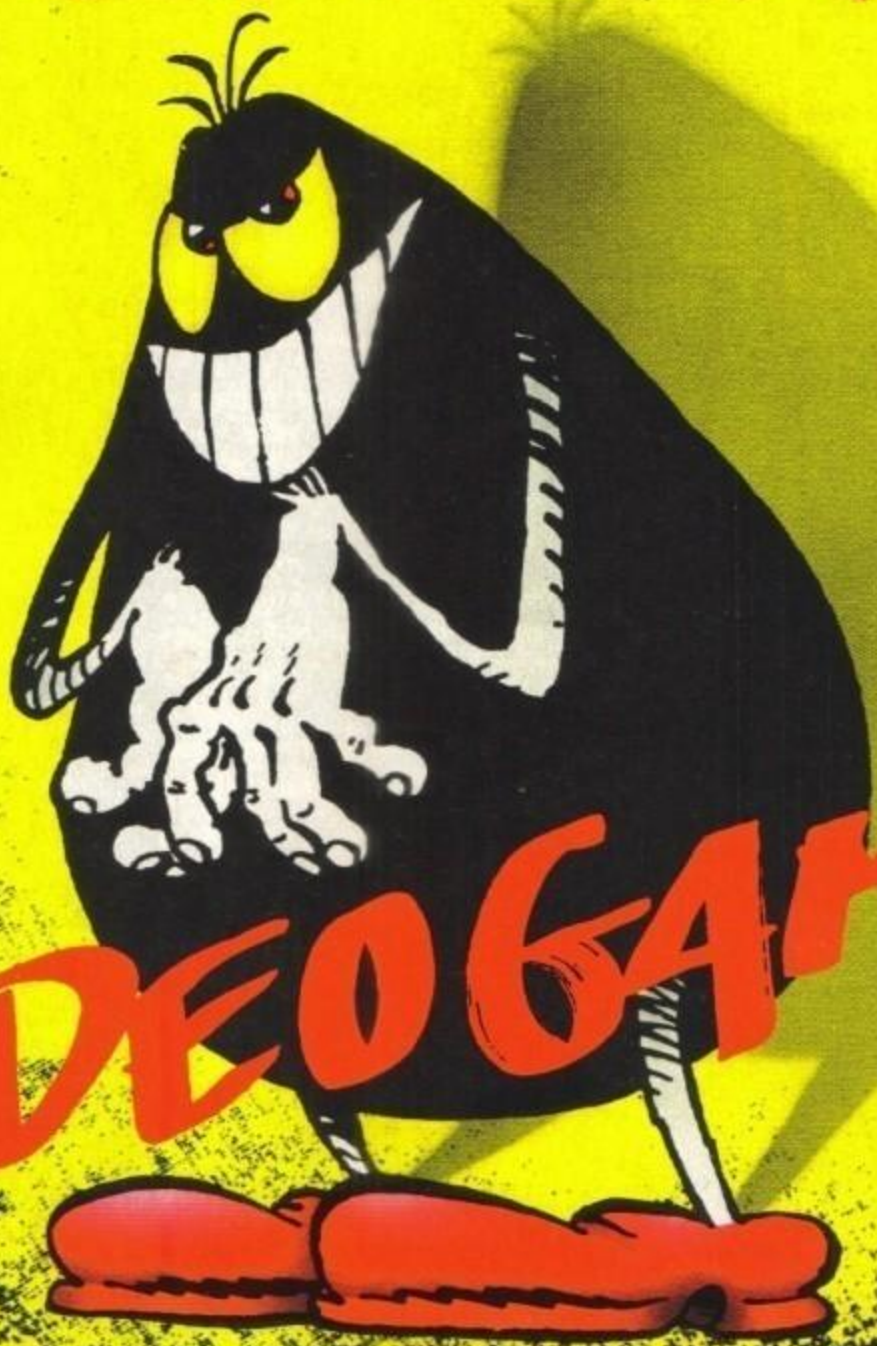
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA

GATTIVIK

THE VIDEOGAME



DALLE FAMOSISSIME STRISCE FIRMATE **SILVER**, AUTORE DI **LUPO ALBERTO,** IL PERFIDO GENIO DEL MALE SALTA SUGLI SCHERMI DEL VOSTRO COMPUTER! AUITATELO A DERUBARE UNA SERIE DI SIMPATICI MALCAPITATI UTILIZZANDO ARMI E TRABOCCHETTI CHE SOLO LA SUA MENTE MALVAGIA PUÒ CONCEPIRE! MA FATE ATTENZIONE: I "MALCAPITATI" NON SONO STUPIDI E VI DARANNO DEL FILO DA TORCERE DURANTE I 50 LIVELLI DI GIOCO. AVRETE COMUNQUE LA POSSIBILITÀ DI RIGUADAGNARE LE ARMI GIÀ UTILIZZATE AFFRONTANDO SPASSOSISSIME SFIDE.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL. Xenia Edizioni -

PROLOGO

Dopo lo "sproloquio" del mese scorso (sapete com'è, a furia di frequentare Max anch'io quando comincio a parlare non riesco più a contenermi) sarà meglio ritornare a qualche cosa di più sobrio e contenuto.
Mi ha veramente impressionato il volume di lettere che sono arrivate questo mese, o meglio, ne avevo già recuperato la solita montagna con la quale ho preparato questa puntata, quando mi sono accorto che ce n'era ancora una scatolone pieno già disponibile in un angolo dell'ufficio del nostro editore, che verrà quindi utilizzata sul prossimo numero. La cosa, ovviamente, non può che farmi un immenso piacere, anche perché (nel caso non lo sapeste), più lettere arrivano e più vengo pagato... Sfortunatamente non è così, altrimenti adesso starei scrivendo comodamente sdraiato all'ombra di una palma di uno sperduto atollo di sabbia bianchissima (possibilmente in b(u)ona compagnia...), invece che dalla mia gelida camera da letto (ci crederete che è quasi la fine d'ottobre e da me i caloriferi sono ancora spenti!).
Anche questo mese niente Talent Scout, perché le due pagine sono state all'ultimo dirottate sull'articolo, meritatissimo, dedicato ai Tecnoart. Ma non temete, sto preparando a breve termine un nuovo appuntamento speciale con tutti i vostri ultimi lavori...

VOGLIO FARE IL REDATTORE!

Stratosferica (o preferite stratocubica?) redazione di TGM.
Aho! Ehmbè!?! Che succede sulla mia rivista preferita di computer? Ci fa sperare su grandi occasioni che vengono menzionate e non più trattate? -"A che si riferisce questo qui?"- direte voi? Ve lo dico io: nel numero 31 di TGM e cioè quello di Maggio '91, all'interno della Posta è presente una lettera che affronta il tanto parlato, ma poco discusso argomento di come si fa a diventare recensori. Vi devo informare che non sono stato (e come io chissà quanti) soddisfatto della risposta, nel senso che girava in tondo all'argomento, cioè non affrontava il discorso su che si deve fare per diventarlo.
Bisogna forse fare uno stage di tre anni in America? Risolvete una volta per tutte questa lacuna su tale questione riservando ad esempio una pagina della rivista, specificando quali studi o conoscenze sono più indicati per diventare recensore, e magari, una volta fatta questa paginetta, schiaffateci in copertina "come diventare recensore": vedrete come la gente, anche quella che compra TGM saltuariamente, si butterà a pesce nelle edicole!
Che fine ha fatto poi la proposta di Ricki, secondo la quale se uno spediva delle recensioni c'era la possibilità che gliele pubblicavano? Potreste ad esempio accogliere delle recensioni via posta e quelle che vi sembrano buone, prima naturalmente passatele sotto il vostro occhio esperto, quelle che vi sembrano buone, dicevo, potreste pubblicarle al posto delle vostre risparmiando tempo!
Che dire poi dei globali risultanti dalla media di quelli mandati dai lettori? Era un'idea tanto carina! Ma ci pensate??? Una, anzi L'UNICA rivista italiana gestita da decine di recensori!!! Sarebbe stupendo, ma dove li prendiamo, noi lettori, i giochi da testare? Li compriamo senza prima leggere le vostre recensioni? Ed ecco che su questo punto siamo da capo, purtroppo.
In secondo luogo ho un'idea per farvi aumentare il numero delle copie di TGM!
Tempo fa, su una rivista di cui non dico il nome, apparì un articolo intitolato "Costruiamoci un videogioco!". Essendo mooooolto interessato presi la rivista, ma mio malgrado scoprì che l'argomento veniva trattato in maniera troppo dispersiva e di conseguenza complessa, cosicché non riuscii a cavare un ragno dal buco. E a questo punto l'idea! Perché non aumentare TGM di una o due pagine per creare un mini-mini-corso che insegni a costruire giochi semplici utilizzando Amigabasic, o ancora meglio Easy Amos, a sfruttare le schermate di DPaint come fondale per questi giochini, oltre a qualche consiglio e quali sono i programmi più giusti a fare ciò. Potreste, ad esempio, rivolgervi a qualcuno in gamba che gestisca tale rubrica... Mensile!!! Credete a me! In pochi mesi la lettura di questi articoli supererà di gran lunga quella della Posta, addirittura, mentre le vendite si alzeranno per merito dei novellini (in fatto di computer, intendo) che potranno vedere nascere dal loro computer un gioco interamente fatto da loro, perché è logico, la traccia la date voi, poi uno si scatena con la fantasia! Non pretendo che la mia lettera sia pubblicata, ma ci terrei che voi comunicaste queste mie idee a tutti mediante la Posta, dato che affrontano argomenti molto interessanti e se riscontreranno il vostro favorevole parere (e quello degli altri lettori), vi prego di attuare queste migliorie e che non finisca tutto in un nulla di fatto! Non fate parole, parole e niente fatti! Capisco che aggiungere una o due pagina mensilmente alla rivista non sia facile, tuttavia credo che qualche preview di qualche gioco mediocre possa essere sacrificata, in questo modo potremo avventurarci ancor di più nel mondo dei computer senza limitarci a giocare passivamente, come molti fanno, i vari videogiochi!
Un caloroso saluto a tutta la redazione!
Marco Petri

Va bene, visto che l'argomento risalta fuori con cadenza ormai fissa cerchiamo di analizzare la situazione una volta per tutte. Anzi, lascio la parola a Max, che saprà essere più precisi.
Quella del redattore non è una particolare "gilda segreta" alla quale si accede solo per iniziazione misterica, tramite bustarelle oppure con chissà quali espedienti strani.
Partiamo comunque da quello che può essere definito il "bagaglio di base per un prototipo di redattore. Le componenti fondamentali sono solo due: cultura in materia e saper scrivere in un italiano corretto, discretamente fluido e discorsivo. Entrambi questi presupposti potrebbero sembrare generici, ed in effetti lo sono. In pratica voglio semplicemente dire che non è indispensabile possedere una laurea in informatica, ma sapere chi sia Geoff Crammond, o Andy Braybrook, oppure se Monkey Island sia stato pubblicato dalla Sierra o dalla Lucasfilm, o ancora quanti colori su schermo hanno generalmente gli ultimi giochi per PC e Amiga... Ecco, questo sì.
Anche per quanto riguarda sapere scrivere in italiano ci sarebbe molto da discutere, diciamo per semplicità che se una terza persona comprende facilmente quello che volete dire nella vostra recensione (possibilmente senza addormentarsi prima di aver terminato l'articolo), e soprattutto se quello che volete dire possiede un senso compiuto inerente all'argomento trattato (comunque con ampi margini di discrezionalità), allora ci dovremmo essere.
Veniamo quindi ad una terza "qualità", secondaria, ma ugualmente di fondamentale importanza: vivere a Milano. Ci tengo a precisare che non si tratta in effetti di alcun pregiudizio, ma solo di un'esigenza che si è resa necessaria per tempi ristrettissimi con i quali si "chiude" la rivista. Per essere in edicola ai primi del mese, il numero deve essere infatti chiuso circa due settimane prima; questo comporta una continua ricerca del materiale con debito anticipo in modo da poter uscire in contemporanea con l'uscita del gioco (che, almeno secondo noi, è la prima prerogativa di una rivista d'informazione come la nostra). Il lavoro non è quindi più equidistribuito nel corso del mese, ma condensato in quella settimana scarsa durante la quale arriva (spesso con drammatici ritardi che poi ti fanno stare su le notti intere) tutto il materiale necessario inviatoci dalle varie case di software (oppure, più recentemente, anche dagli stessi programmatori, visto che, rotto ogni indugio, sto iniziando ad "attaccare" anche loro...). Non è quindi plausibile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 340.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 490.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS APPETIZER

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 670.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori. L. 530.000

Con Hard Disk L. 890.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART

A SOLE
L. 389.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

una collaborazione che comporti lunghi spostamenti, un redattore deve poter essere convocabile d'urgenza a qualsiasi ora del giorno e della notte, in modo da sopperire prontamente agli articoli dell'ultima ora.
Ci sono poi altre caratteristiche meno rilevanti, come la compatibilità caratteriale (tutt'altro che facile) con il sottoscritto, oppure con la nostra beneamata segretaria di redazione Roberta, per non parlare della convivenza con quella bestia (in senso paterno) di Marco Auletta e, d'ora in poi, anche di Stefano Petrullo...
Detto questo io sono sempre a vostra disposizione, fatemi pervenire per lettera o per fax delle vostre recensioni di prova assieme ad un curriculum personale e ne riparleremo insieme.
Devo comunque a questo punto precisare che per evidenti motivi di sovraffollamento (già più che evidenti) non sia pensabile "arruolare" un numero esagerato di redattori, credo che la cosa sia facilmente comprensibile. In ogni caso la gente in gamba non fa mai male, fatevi pure vivi.
Per quanto riguarda invece le recensioni dei redattori è un'idea che considero tutt'ora valida e che sono sempre pronto a mettere in atto, l'unico motivo per cui non avete ancora visto alcun risultato è perché non si sono ancora verificate le circostanze, nessuno ha accolto in maniera convincente l'invito comparso nel numero da te menzionato.
Lo stesso discorso vale anche per i vostri personalissmi giobali, dal momento che il responso non è stato quantitativamente accettabile; è comunque evidente che non potrete testare tutti i giochi (per l'enorme costo che questo comporterebbe), ma se vorrete farci presente eventuali discordanze rispetto ai giudizi da noi formulati (come ad esempio accaduto, in difetto, per Pinball Dreams e Crazy Cars III), la cosa non può che esserci utile per puntare meglio i "parametri" nelle recensioni future.
Chiudo quindi l'intervento con un'approvazione per l'idea del mini corso di programmazione, fateci sapere cosa ne pensate anche voi e sarà indubbiamente un'idea che prenderemo seriamente in considerazione. Ho finito.

OGNI ARTISTA E' UN CANNIBALE OGNI POETA E' UN LADRO

(All kill their inspiration and sing about the grief)

"Excuze moi redazione di TGM,
(scusate, ma ho appena finito un seminario in francese sull'architettura tradizionalista, non so se avete presente le idee del principe del Galles... (no Ricki, non la stoffa!)), ho la "bellezza" di ventidue anni e vi scrivo per la seconda volta (anche se non sono sicuro che la prima lettera sia arrivata) seguendovi fin dal primo numero.
Ricordo ancora di averlo comprato poco prima di vendere il mitico C64 che mi aveva accompagnato fin dal lontano 1983, vi sembrerò un sentimentale, ma mi è dispiaciuto tantissimo venderlo, ormai era diventato un amico fedele, non era più un semplice ammasso di silicio e plastica, era ben più fedele (nonostante i vari guasti) di tanti amici veri.
Da allora è passato tantissimo tempo (secoli!), chi di voi ricorda ancora le interminabili partite a Motormania, Frogger e simili su C64? E i tornei a Summer Games (quanti di voi prendevano 25 piattelli su 25? NdMax)? E i capolavori come Forbidden Forest?
E forse nessuno ricorda più la vecchia redazione di ZZAP!, quello ricavato come mera fotocopia tradotta dalla versione inglese, Gary Penn e Gary Liddon, per intenderci, vi dicono niente?
Non sto tessendo l'elogio dei bei tempi andati, sto solo abbandonandomi per un attimo al flusso continuo dei ricordi e devo dire che la sensazione che ne ricavo non mi dispiace affatto.
L'evoluzione da allora è stata continua, macchine sempre più potenti (macchine veloci, genti più capaci? NdR) si sono succedute e si succederanno a ritmi sempre più frenetici, non so se avete mai pensato alla durata delle varie generazioni di computer, l'8086 ha resistito per cinque o sei anni, il 286 per tre o quattro, adesso un computer senza un 386 è quasi nulla, i 486 sono già una realtà, i 586 dietro l'angolo e forse si sta già pensando ai 686.
Ma è l'intera società che vive a ritmi sempre più frenetici, io ad esempio studio il mattino, lavoro in ufficio il pomeriggio, mi dedico appassionatamente ad un gruppo Scout nel tempo libero (e il primo di voi che ride è un sacripante), e non penso che il mio sia un caso dei peggiori o un caso isolato...
Forse ha davvero ragione Bono, non so se avete presente il video di The Fly o i testi di Achtung Baby, la nostra società pensa di non avere più nulla da scoprire, ha sempre la risposta pronta per tutto, ma intanto si trascina in una superficialità estrema, la TV è davvero come uno Zoo, e persino l'amore, la cosa più bella che ci possa essere fra due persone, è diventato oscurità, pericolo e sospetto reciproco.
Spesso rabbrividisco al pensiero che forse un giorno mi sposerò e avrò dei figli che dovranno crescere in una società del genere.
Non è più possibile starsene alla finestra, essere dei semplici spettatori, ognuno si deve dare da fare per modificare, anche nel suo piccolo, quello che gli sta intorno, i veri conservatori sono quelli che si abbandonano a dire "Tanto non c'è più niente da fare" o "Tanto non conto nulla", no, non è impossibile cambiare se tutti lo vogliamo, non è tentare di gettare le braccia intorno al mondo.
Scusate lo sfogo, ma era necessario, non prendetemi per pazzo, forse gli argomenti non si addicono ad una rivista come TGM, ma non importa.
L'importante è averlo scritto, meglio vivere un'ora da leoni che una vita da struzzi (vecchio proverbio ugandese).
JOE92
PS Come avrete capito il 22 si Maggio c'ero e sono stato uno di quegli sfigati che si sono fatti il viaggio per due volte (giorno del concerto rimandato degli U2 al Forum d'Assago, ndR).
PPS "A woman needs a men like a fish need a bycicle" come quiz musicale non è granché, dopo tutto quello che vi ho scritto, ma è una di quelle massime da incorniciare".

Scusatemi per il titolo inconsueto e anche per i contenuti della missiva stessa, che, come dice il suo medesimo autore, non si addicono poi troppo ad una rivista come la nostra. Io comunque l'ho pubblicata... Anzi...

REALTA' VIRTUALE

Avevo vinto. Avevo vinto di nuovo. Per l'ennesima volta avevo salvato il mondo dal suo triste destino...
Mi ricordo quella volta sul Thunderhawk. Dopo aver schivato centinaia di proiettili, missili e montagne, ero sicuro che nessuno mi avrebbe più fermato. Ero io il protagonista della guerra, della vittoria e degli eventi. Cosa avrebbe potuto fare il misterioso Jack senza di me: lui era il comandante, io il protagonista, l'eroe ed il vero vincitore. Promuovermi generale durante il gioco era ancora insufficiente...
Sono l'eroe dei tempi: ho risolto conflitti mondiali di ogni tipo, ho sconfitto alieni provenienti da tutto l'universo, ho vinto da solo il campionato di calcio, football, baseball e Formula 1.
Esperto in arti ninja, karate, judo, professionista in golf, tennis e nuoto, ho emulato più di una volta Rambo, che non è riuscito come me a scoprire il Graal. Ho diecimila ragazze, e faccio invidia ai grandi Top Gun americani per le mie acrobazie in aria.
Era chiaro. Più ci pensavo, e più ero convinto di essere l'eroe di tutti i tempi. Persino l'Uomo Ragno (prima che lo uccidessero) aveva chiesto di me in modo che lo dirigessi nella sua vittoriosa avventura. Tutti avevano bisogno di me e dell'aiuto che fornivo in ogni circostanza.
Ero persino un dio, ed è anche questo il grado che ho quasi raggiunto tramite le mie gesta...
Ma adesso evo spegnere. Devo ritornare l'uomo impotente di sempre. Mi avvicino al balcone, e, anche se l'ho salvato mille volte, non mi resta che guardare il mondo prendere la sua strada e compiere il suo triste cammino...
Marco Stoller

DISINTOSSICAZIONE (Parte II)

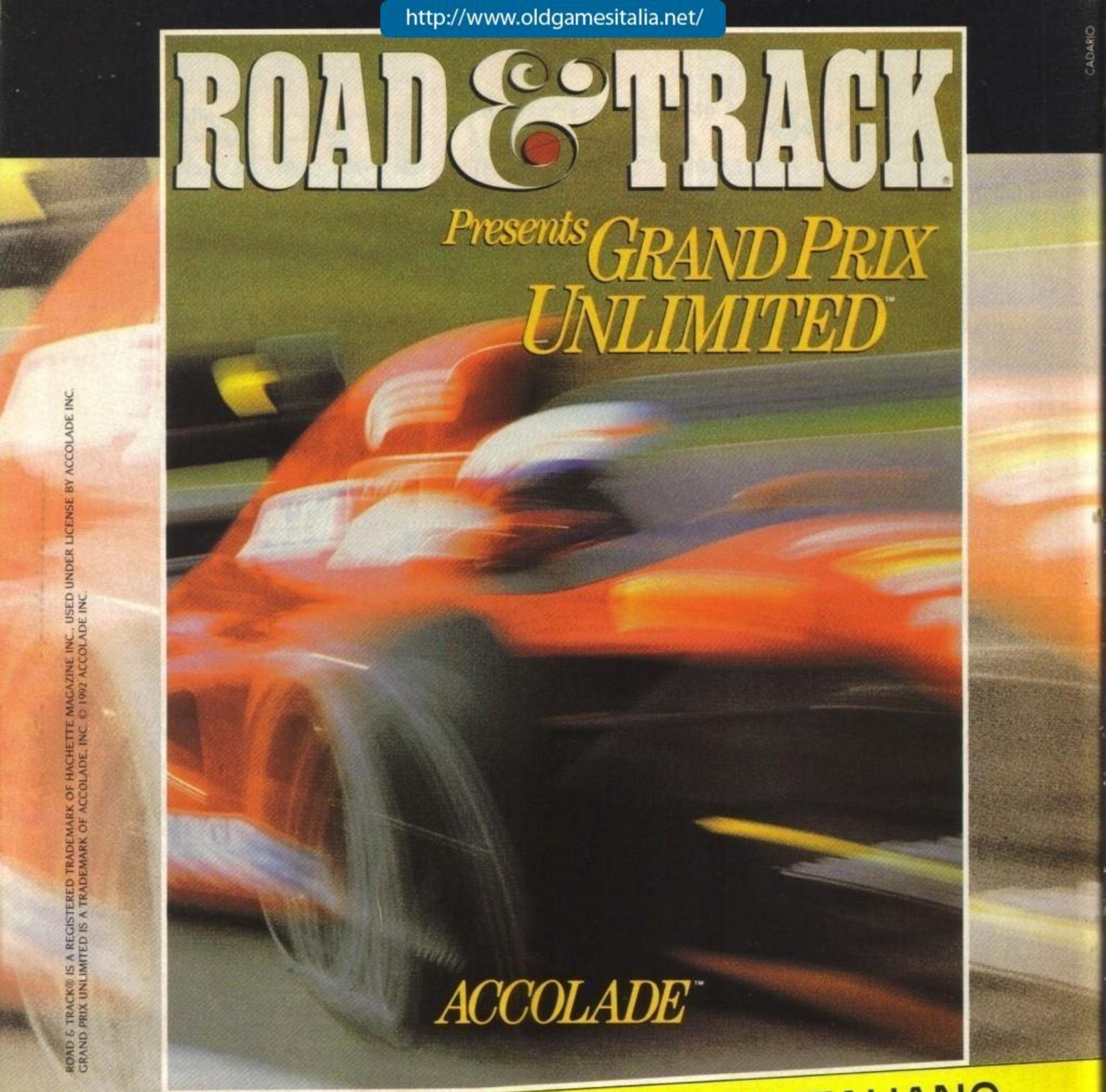
Dunque, se ben ricordate avevo deciso di non pubblicare interamente la lettera di Gianfranco Franchi, in attesa di eventuali considerazioni da parte vostra, che sono prontamente arrivate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROAD & TRACK

Presents GRAND PRIX UNLIMITED™



ACCOLADE™

CADARIO

ROAD & TRACK® IS A REGISTERED TRADEMARK OF HACHETTE MAGAZINE INC., USED UNDER LICENSE BY ACCOLADE INC.
GRAND PRIX UNLIMITED IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. © 1992 ACCOLADE INC.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PC

SCHEDE GRAFICHE:
VGA, MCGA.
RICHIEDE:
640K, DISCO RIGIDO.
-RACCOMANDATI:
PC 286 16 MHz o superiori,
JOYSTICK O MOUSE.

METTITI AL VOLANTE DI 5 FIAMMANTI AUTOMOBILI DI FORMULA 1. VELOCI E POTENTI. TIENI TESTA A CONDIZIONI CLIMATICHE DIVERSE. MODIFICA I 16 CIRCUITI MONDIALI A TUA DISPOSIZIONE OPPURE CREANE UNO A TUO PIACIMENTO!

QUALITA' LEADER

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Rimandando quindi ad uno dei prossimi numeri la conclusione di quella missiva, ho qui di seguito pubblicato tre possibili "risposte", fra loro completamente differenti, alle problematiche messe in questione. Premetto che, trattandosi nei primi due casi di apprezzamenti per certi versi poco garbati, non è affatto mia intenzione mettere alla berlina di tutti un lettore che ci ha spedito delle sue personali emozioni da noi pubblicate. L'intento è semplicemente quello di rendere pubblico il pensiero altri tre lettori, più o meno coetanei, anche loro videogiocatori come tutti noi. Alcune considerazioni potranno sicuramente far sorridere, ma, se lette con attenzione, alla fine credo che possano essere indubbiamente fonti di ulteriori riflessioni.

"Fantasmagorica redazione di TGM,
vi scrivo dopo essere rimasto traumatizzato dalla lettera di Gianfranco Franchi (amico di Giuseppe Ingrassia, ahahah!). Ma siamo pazzi? Ma dove lo avete pescato?
Adesso ci mettiamo a fare psicologia e sociologia? Non mi pare proprio il caso. Ok Richi, volevi la mia opinione?
Bene, penso che sia esagerato parlare di disintossicazione, poiché vivere la realtà del computer oggigiorno non deve essere intesa come forma di masochismo. Un individuo ha certe caratteristiche mentali e spirituali ben definite ed è proprio l'individuo stesso che imposta il suo modo di vivere, e questa impostazione, se non è nociva alla società, deve essere accetta e condivisa nel pieno rispetto della libertà della persona; quindi è inutile, dal mio punto i vista, instaurare una campagna contro un modo di essere che come per il calciatore è la partita, uomo contro uomo, per il videogiocatore è la continua sfida contro la macchina.
Sono d'accordo che vi possono essere dei valori decisamente più importanti dei videogame, ma sono altresì convinto che gli svaghi, con gli amici o con il comp, siano necessari perché fanno parte di noi, di quella parte che si ostina a non crescere e che vuole rimanere giovane (?... NdR), ed è qui la chiave del discorso: un ragazzo che matura abbandona, ma non definitivamente, già di per sé il computer.
Volete mettere una serata con una gran biondona con una partita a Player Manager?
Chi ama giocare ed estraniarsi, anche per un solo momento, da ciò che lo circonda, non è un appestato o un immaturo, è soltanto una persona che pur restando con i piedi saldamente piantati per terra, si dedica a passatempi più antichi: il gioco appunto.
Non voglio fare il saggio, ma un consiglio posso darvelo: giocate più che potete.
Credo che giocherò tutta la vita, o almeno spero di poterlo fare, e l'amore per il gioco non mi distoglierà mai dai veri valori della vita, ne mi toglierà il tepo di viverla.
Il vostro affezionato, Stefano Milani".

"... Voglio finire con un appello ai genitori dell'uomo vissuto di 15 anni (alias Gianfranco Franchi) che era sul numero 45: Forse il computer ha accelerato il suo processo di invecchiamento, ha causato danni irreparabili al sistema nervoso, ha alterato la capacità intellettuale, ma non toccategli il computer altrimenti potrebbe anche morire! Andrea Tozzoli da Empoli".

"Gentile redazione di TGM,
vi scrive un lettore quasi quindicenne: Patrick Karlsen di Trieste. La lettera che mi accingo a scrivere è un'ideale risposta a quella pubblicata sul numero di settembre di Gianfranco Franchi di Roma.
Gianfranco Franchi è il mio migliore amico.
Anche se abitiamo in due città parecchio distanti, noi due abbiamo avuto l'opportunità di conoscerci in seguito a miliardi di coincidenze che comunque qui non narrerò. La nostra sfortuna è quella di poterci vedere solo per un mese all'anno, un mese che per tradizione coincide con le vacanze estive. La nostra amicizia ha avuto inizio nel 1984... Quell'estate terminò com'era cominciata, io però avevo un sacco di interessi nuovi da sfruttare. In seguito mi comprai il Subbuteo e il calcio mi affascinò moltissimo, grazie a Franco.
Saltiamo ora le elementari e il primo anno di medie, di quegli anni purtroppo ricordo poco, e passiamo direttamente all'estate '90.
Io, il marzo dello stesso anno, mi comprai, dopo sei mesi di sessantaquattro, un Amiga 500. Quando incontrai Franco la mia videoteca comprendeva tre originali e una decina di piratati. Chissà cos'erano per me i giochi piratati! Me li ero fatti duplicare da un mio compagno di scuola, mi pareva la cosa più naturale del mondo, non mi mordevo certo la coscienza perché la Leader combatteva contro negozianti truffatori mentre io infilavo un disco nel drive senza capirne la natura e soprattutto il lavoro, ancor oggi sottovalutato, di cui anch'io me ne infischiavo.
Franco ovviamente era a conoscenza del mio nuovo computer, e come ha già spiegato nella sua bellissima lettera, era già da un bel pezzo nell'intricato mondo videoludico, forse da troppo tempo. Si portò dietro en trecento dischetti piratati dei quali ne copiai un centinaio... Mi consigliò di consultare mensilmente una rivista del settore, indovinate quale... Era il numero 22. Franco vi seguiva fin dal primo numero, ancora una volta imparai una cosa divertente da quello che prepotentemente stava appropriandosi di un posticino tutto suo nei miei pensieri. Lo stesso anno mi fece entrare nel mondo meraviglioso dei fumetti, mondo che ancora oggi divide con quello dei videogiochi il primo posto dei miei divertimenti. Franco era divenuto per me una sorta i maestro...
Lui, però, mi diceva che il computer lo aveva stufato. Aveva venduto l'Amiga per un PC, oppure una console, in cerca di nuove emozioni. E' difficile immaginare un ragazzo di quindici anni prodigo di consigli anche verso i diciassettenni. Quando Franco scrive: "Io sento che, per questi ragazzi, il risveglio da questo splendido mondo sarà brusco", state certi che è vero, perché lo è stato per lui stesso.
Ma torniamo alla sia depressione... Mi diceva che non giocava più, che aveva venduto e formattato i giochi pirati, che per rifondare quel perduto spirito pioneristico avrebbe comprato solo giochi originali. E che la pirateria gli faceva schifo. Non sapevo più cosa pensare: io avevo appena cominciato a divertirmi e la mia guida spirituale ora cambiava repentinamente opinione? Sta di fatto che la mia convivenza con i pirati durò solamente fino al gennaio 1991.
L'estate di quell'anno il numero dei nostri giochi originali era cresciuto...
Quest'ultimo anno scolastico che seguì è stato per Franco ricco di disavventure scolastiche, mentre io mi sollazzavo ancora in terza media, i suoi familiari lo cominciarono ad estraniare, i nuovi compagni di classe erano una banda di co***oni, il suo unico amico rimaneva il sottoscritto.
Posso dirvi che nell'ultimo mese trascorso insieme quest'estate ha letteralmente svaligiato un intero negozio di videogiochi, al punto che il gestore ci telefonava una volta alla settimana per elencarci le ultime novità. Franco scelse la vita extra ad R-Type, una vita sudata, non trainer, una vita lavorata, come nella vita.
Mi chiedo ancora come io abbia seguito in parecchie occasioni le sue orme, come abbia sacrificato i nuovi giochi perché lo diceva lui, constatando che in fin dei conti aveva ragione. Credo purtroppo che lui non sia mai stato bambino, che abbia bruciato le tappe, che sia ora, come del resto lo sono io, a livello culturale e di maturazione di un diciassettenne. Solo che io ho seguito il giusto corso, avvalendomi dei suoi sbagli, e mi sia protetto la pelle grazie a lui. E lui, però, ha cercato di trasmettermi i suoi errori, spiegandomi anche come non incapparci.
Siamo partiti dal Subbuteo per chissà dove arrivare insieme...
PS Vorrei tanto che questa lettera sia pubblicata, anche in minima parte, in onore di un'amicizia che, paradossalmente, può sembrare infantile.

IL DOMANDONE DEL MESE

Vorrei dirvi una cosa, molti miei amici dicono che voi siete pagati per dare ai giochi bei voti, più vi pagano e più il voto è alto. Sappiate che io non ci credo anche se Zool meritava di più...
Il vostro affezionatissimo Paolo.
La vuoi sapere la verità? Non solo prendiamo i

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

soldi dalle varie case in cambio di votazioni elevate, ma (come nel caso di Zool) ne prendiamo un sacco anche dalle varie concorrenti per abbassarle... Una vera pacchia.
In effetti la Uno Bianca di Max (che dopo l'ultimo furto è ormai diventata, con mio maximo rammarico, una Polo blu... NdMax) è solo una copertura, lui in verità gira col Porsche cabrio, come del resto Stefano che ormai si muove solo in elicottero, per non parlare poi dei vari redattori con astronomici conti in Svizzera e segretaria personale cui dettano i loro testi con il cellulare... L'unico bischero che è rimasto a piedi sono io; a chi gliene frega di corrompere la Posta! (Me misero, me tapino).

F1 GRAND PRIX

Nonostante continuino ad arrivare parecchie lettere contenenti foto e dischetti ho deciso d'interrompere la competizione, e allo stesso tempo anche le classifiche dei giochi e delle copertine. Mi sono infatti recentemente pervenute anche proteste per lo spazio che veniva loro dedicato, e che finiva per intaccare in maniera troppo consistente quel patrimonio, già esiguo, di quattro pagine che mi viene ogni mese concesso.
Quando ricevo punteggi, documentati da fotografia, come gli 855 milioni abbondanti al piano Nightmare di Pinball Dreams (ad opera di Vito Di Giuseppe), credo che sarebbe molto interessante occuparsi degli high score, peccato solo che simili risultati siano facilmente contraffabili.
Se comunque trovavate queste rubriche di vostro interesse fatecelo subito sapere, mostrerò le vostre missive a Max e cercherò di strappargli una pagina solo per loro, intesi?

SYNTHETICAMENTE

Vorrei partire con un ringraziamento particolare a Daniele e Roberto Speciale, per le loro soluzioni (anche perché, come avrete già letto nei tips, Max ha combinato un bel pasticcio con le citazioni per Indy IV...). I due affezionati lettori hanno inoltre citato le efferate stragi mafiose che hanno mestamente fumentato quest'assolata estate italiana; non credo che questo sia il pulpito più indicato dal quale parlarne, ma dal momento che sono stati proprio alcuni di voi a proporre l'argomento mi piacerebbe invitarvi ugualmente a riflettere sul significato della vita umana che, a quanto pare, per alcuni sembra ormai valere né più né meno di un'insignificante "game-over".
Saluto Claudio Barbieri, come è stato l'EXPO di Siviglia? Mi sarebbe piaciuto andarci, ma non ne ho avuto l'occasione... Niente male nemmeno le "Colline di Bibione" come luogo dove trascorrere le vacanze, vero Davide Maran? Aldo di Sansebastiano ci scrive invece dalla pendici della Tour Eiffel, Lorenzo Perugini dalla bellissima Sardegna. E' quindi il turno di Antonio Spatriziano da Mondragone, Fabio Bongiovanni dalla Costa Gaia, Luca '74 da San Remo (hai ragione, è proprio Max!), Andrea Bernini da Lerici, Fabio Bonetti da Hastings (Svezia!), l'MS Soft dalla Sicilia, Stefano Cerruti da Londra, Giovanni Delibra da Gela, Alex Vegliante dalla Valle D'Aosta, Mattia Fratus dall'Isola D'Elba, Maurizio Iuliano dall'Alto Adige, E. Calco da Corinaldo, Luigi Pregato dalle Dolomiti, il Salumiere Mascherato dalla Svizzera, Attila il Lupo di Pasturo, Mariano Marinelli da Cambridge. Alla lista aggiungo in chiusura anche la Caravaggio 's Band, Fabrizio Fanucchi, Lorenzo Nutini, Francesco Basile e Cristiano Belli (questi ultimi due mi hanno veramente fatto venire il mal di mare con il loro messaggio a spirale!). Gradito come sempre l'intervento di Massimo Raviolo, anche se la seconda cartolina era praticamente illeggibile, non vorrei dirlo, ma sembrava cosparsa di Nutella, o almeno così voglio sperare!
Gigi mi pone una lunga lista di domande, ti rispondo a quella che probabilmente ti starà più a cuore: Street Fighter II per Amiga non è uno scherzo, trovi in ogni caso una succosa preview all'interno del numero.
"Salve. Vi scrivo per parlarvi di uno dei problemi odierni: la pirateria. Salve. Vi scrivo per parlarvi di uno dei problemi odierni. La pirateria. Salve. Vi scrivo per parlarvi di uno dei problemi odierni: la pirateria. Salve. Vi scrivo per parlarvi di uno dei probl... SGSSSRRRR... mi od... FFSS... SPLIIICK... SOFTWARE FAILURE GURU MEDITATION. Press left mouse button to continue. #0000000. ALKASELTZASPIRINAC. (Scusate, mi si è impallato il cervello. E' tutta colpa delle copie. Comprate solo programmi neuronici originali!!!). Firmato: Nikrooz "Niky" (così va bene? NdR) Hosseini".
Il caro Davide Negri, prima che gli si scarichi del tutto la sua mano bionica, fa un'interessante osservazione sul finale di Monkey Island II: come dice ad un certo punto la veggente, il biglietto del tesoro altro non è che un collegamento per una dimensione parallela... A lui come conclusione è piaciuta, e a voi? Se volete saperlo Max m'ha confidato una sua impressione che ci sarà un terzo episodio delle avventure di Guybrush, anche se non in tempi brevi...
Proseguono i dibattiti fra Sensible Soccer e Kick Off 2 (la nostra recensione ha effettivamente scaldato un attimino gli animi, era prevedibile), aspettiamo il terzo lavoro di Dino Dini e la versione aggiornata (con le nuove routine per il portiere) dei Sensible e poi ne riparliamo.
Sono tornati a farsi sentire, come puntualmente accade ogni mese, Gli Squattrinati di Napoli (Raffaele Sena e Luca Siciliano), questa volta narrandomi le vicende della loro trasferta estiva londinese. Effettivamente negli sventurati casi, del tipo di quello che mi avete raccontato, ti viene veramente "lo schifo d'esistere", fortuna che basta trovare una nuova biondina da inseguire follemente per farti tornare il buonumore...
Luca Lomurno e Matteo Fasani propongono di scindere la faccina del globale della tecnica in grafica/sonoro, e aggiungere anche quella della longevità. Non è l'unica lettera del genere, voi cosa ne pensate?
Ho fra le mani una lettera de "Il Critico del mese", che giudica troppo elevato il voto di Sensible Soccer e troppo basso quello di Guy Spy; a noi non sembra proprio, non posso comunque che ribadirvi ancora una volta l'invito ad inviarci le vostre personali pagelle dei giochi recensiti, se ne può sempre parlare.
"... issima redazione di TGM, posso riassumere quello che voglio dire in tre parole: Fuori un altro (riferito ai 80286). Mauro Sciortino".
"Perché non aprite una rubrica mensile di una pagina (tipo Voci di Corridoio) per le update? Infatti vorrei sapere se sono usciti Populous II o Another World per PC, e molti altri. Potreste strutturarla così: tanti quadratini colorati, con una foto per ogni gioco, un piccolo commento e il voto delle altre versioni. E' una buona idea?"(Maurizio Colucci). Credo proprio di sì, e infatti ci stiamo pensando già da qualche mese.
A quanto pare Tommaso D'Arpa, Antonio Nicastro e Nicolò Puccio stanno facendo un po' di confusione: i Team 17 non c'entrano proprio nulla con la conversione di Street Fighter II, della quale se ne sta occupando la sola US Gold.
Ringrazio Gaetano Salbatino di Napoli per le foto scattate alla mostra di tecnologia aereonautica, effettivamente siamo stati un po' troppo parchi con Crazy Cars III, meritava sicuramente qualche cosa di più.
Chiudiamo come sempre la puntata con i quiz musicali. Per quanto riguarda il numero di Settembre Toki '92 (molto interessante il tuo racconto, non ricordo se te l'ho già detto o meno, comunque hai ragione...) ha correttamente segnalato "You Give Love a Bad Name" dei Bon Jovi e Memole (non troppo difficile a dire il vero). Ne propone inoltre uno nuovo che pubblico con piacere perché tratto da una delle canzoni (indipendentemente dai vostri gusti musicali) più significative della nostra generazione: "Guilty feet have got no rythm...".

CONCLUDENDO

Essendo questa, come sempre del resto, l'ultima pagina redazionale della nostra inesauribile rivista ne approfitto per darvi un'anticipazione clamoroso sul prossimo numero. Visto infatti il successo del numero natalizio dello scorso anno, anche questa volta preparatevi a grandi sorprese... Perfino inutile aggiungerlo: non mancate!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EBBINGHAUS - ROMA

LUI CONOSCE IL FUTURO

NATHAN NEVER

THE ARCADE GAME

IN OMAGGIO
ALBO INEDITO

SOFTEL

GENIAS

© 1992 - SERGIO BONELLI EDITORE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSIONE ITALIANA

COMPUTER PROGRAM © COPYRIGHT 1991 INTRACORP, INC. ALL RIGHTS RESERVED. HOME ALONE TM AND © 1991
TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ACKNOWLEDGED.

AMIGA
PC

SCHEDE GRAFICHE:
EGA/Tandy (16 colori) o VGA/MCGA (256 colori).
RICHIEDE:
640K e MS-DOS 2.1 o superiore.
RACCOMANDATO: JOYSTICK.
SUPPORTA: Ad Lib Sound Card, Roland LAPC-1, Sound Master e Sound Blaster.

LE DIVERTENTI AVVENTURE DI KEVIN, DIMENTICATO A CASA DAI GENITORI PARTITI DI FRETTA E FURIA PER LE VACANZE. NELL'ENORME CASA SI SONO INTRUFOLATI DUE LADRI, HARRY E MARV. 'ARMATO' DI IMMAGINAZIONE E DI UN FUCILE AD ARIA COMPRESSA DEVI MANDARE ALL'ARIA I LORO PIANI SEMINANDO, DALL'ATTICO AL SEMINTERRATO, TRAPPOLE DI OGNI SORTA.

QUALITA' LEADER GARANTITA

Capstone
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE

ACCOLADE
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/